GAMER 领略游戏文化 体验游人生活
Culture • Entertainment • Game

游戏·人

¥14
2009.9
Vol. 34

卷首特稿 **枫叶之国 游戏之都**

传世之书>>>
掌中乾坤
GAMEBOY二十周年纪念特集

游戏吉尼斯 **剑与魔法 星海探秘**

[映画馆] **父与子**

游戏人物 **东京海盗 板垣伴信**

[滩边旧拾]
破碎天空的传奇
——《皇牌空战》系列回顾

[映画馆]
后信息时代的战争 漫谈《攻壳机动队》

Music CD



音乐维他命



卷首

虚空

平井一夫站在天台上仰望虚空，他感到迷茫——这时候他本应在《最终幻想ⅩⅢ》发售日新闻发布会后的庆祝酒席上，却突然来到了这个白茫茫一片的地方。他向右张望，看到了“2009年12月17日”，他心下稍宽。和田洋一已经向他拍胸脯保证：这次一定不会再延期，今年《最终幻想ⅩⅢ》只属于PS3！平井一夫裂开嘴，露出了一英里宽的笑容：游戏业的版图要开始改写了吧？

听到楼上传来的狂妄笑声，住在楼下的唐·马特里克怒不可遏地冲到平井一夫跟前，揪起他的领子，另一只手抄起一根金银棒抡了过去。平井一夫也不示弱，不知从哪变出一块薄板轻而易举地化解了攻势。薄板威力不小，老唐只觉虎躯一震，向后踉跄了几步，几欲跌倒。老唐不服，说是因为肩膀被拍伤了，要不然这根金银棒早要了你的小命。说罢，两人各自朝对对方啐了口唾沫，接着又扭打了起来。棒子与板子都打断了，就提起杆子来接着打，两人都说自己的杆子比双节棍领先好几个时代。这时在一旁边数钱边观战的岩田聪听不下去了，他抄起双节棍杀了上去，喝道：你们这提杆之战没事惹上我干嘛？

三人打得天昏地暗，棍棒敲击声不绝于耳，吸引了不少前来观战的群众。看到他们所战之处不仅声震八方，而且口沫横飞，大家都说是粘沫伤战爆发了。群众都自觉地站成了4个队列，分别自称索饭、软饭、任饭和客观饭，索饭、软饭和任饭都很激动，争吵声不绝于耳，比前方的粘沫伤战还要热闹。唯独客观饭在静静地冷眼旁观，“我是来打酱油的！”他们说。

听到上面震耳欲聋的吵闹声，正在家里安静打游戏的游戏饭再也坐不住了。

“都别吵啦！”游戏饭说。

“你们所看到的老唐、平井和岩田都只是一堆文字，你看看他们，还是中文的！这说明什么？他们是中国人写出来的，是用谷歌拼音输入法敲出来的一堆字符，被美编摆在特定的位置，然后用印刷厂的油墨印在了某杂志的卷首。你们所看到的口水战、粘沫伤战和液界内幕只不过是作者从另一堆文字里看来的，不管那堆文字是英文还是日文，谁都不能确保他们的可信度。作者们创造了一个纸面上的液界战争，它的存在仅限于纸面。更有趣的是，那还是人家的液界，人家从来没有重视过你们，你在这里为人家忧心忡忡，为人家加油助威，可人家根本就无视你的存在！”

“还有，索饭、软饭、任饭、客观饭，你们都是一堆文字，我也是。”

大家都不相信自己只是一堆文字，他们都按照游戏饭的指示跑到了底楼，他说作者把自己也写了进来，他就站在底楼街对面，每次他都会站在那里仰望楼上的一堆文字。

索饭、软饭、任饭、客观饭、平井、老唐、岩田聪一起望向空旷的街对面，果然看到一排数字上面站着两个字……

■星夜
■2009.9.9

《游戏·人》通信地址：
兰州市邮政局东岗99号信箱《游戏·人》
读者服务部（收）
邮编：730020
Email：gamers@263.net
读者服务部电话：0931-8674805

如有印装质量问题，请将《游戏·人》寄回读者服务部，由本部负责调换。



游戏·人第34辑
责任编辑：王伊浩
封面设计：葛华栋
封面绘制：游翔宇
感谢levelup.cn提供部分资源和游戏试玩

Contents

枫叶之国 游戏之都

虽然全球经济仍处于低谷，美日欧游戏产业也在上半年出现萎缩，但在美丽的枫叶之国，游戏产业高速发展的脚步从未停止。根据加拿大电子软件协会(ESAC)今年3月发布的报告，目前加拿大游戏产业的直接从业人员已经达到1.4万人，游戏公司数量达247家。如果算上游戏零售店、运输以及相关行业，这个数字可能还会再翻一番。目前加拿大已经超越英国，成为全球第三大游戏开发国，仅次于美国和日本。

ESAC执行主管丹尼尔·帕尔(Danielle Parr)说："我们一直非常重视电子游戏产业等知识产权行业的重要性，这对我们国家未来的发展至关重要。"帕尔表示，加拿大游戏产业提供的职位大多是高薪酬的软件开发职位。根据加拿大统计机构Statistics Canada统计，2008年加拿大计算机与互动媒体开发商的总雇员数量达13.8万人。

与所有高速发展的新行业一样，游戏开发人才成为加拿大的抢手货，游戏公司之间的人才争夺战已经从台面下的明争暗斗发展为公开挖角。在加拿大有两大游戏开发基地，一个是位于大不列颠哥伦比亚省本拿比市的EA Canada园区，还有一个是育碧的蒙特利尔工作室。由于蒙特利尔的教育资源丰富，每年出产大量游戏开发人才，因此加拿大的游戏开发行业正在向蒙特利尔聚集。尽管如此，加拿大的游戏人才仍然是供不应求，在多伦多、温哥华甚至一些名不见经传的小城市都有不少游戏公司。

进驻加拿大的几家大公司都制定了各自的扩张计划，每年都会新增大量的人才需求。据ESAC统计，加拿大的各游戏工作室预计到2011年会增加29%的员工总数。帕尔说："人才才是最重要的因素，没有人才，所有税收优惠政策都没用。"

不过由于去年金融危机的影响，有些公司开始裁员，虽然多数裁员行动并未影响到加拿大，但原计划的扩张速度有所放慢。EA于去年末宣布放弃在本拿比的扩张计划。尽管如此，高级人才永远是稀缺的，EA Canada还有不少高薪职位虚位以待，育碧在加拿大的员工数量将在几年内突破4000人，魁北克省等热点地区的游戏开发行业规模仍一如既往地发展壮大，其中位于魁北克的蒙特利尔正在成为名符其实的游戏之都……

文 藤曦
美编 anubis



群雄逐鹿


■EA Canada临湖而建，从空中花园观景令人心旷神怡。

罗里·阿米斯（Rory Armes）的办公室位于三楼，凭窗远眺，可以看到温哥华本拿比市郊壮观的范库弗峰美景。不过阿米斯的办公室更像个单身公寓而不是高级经理人的办公室。他从不理会乱糟糟的办公桌，他喜欢无拘无束地坐在黑色真皮沙发上，对着前面的大屏幕电视看几张DVD或者玩几局游戏。不过这些设施不是用来娱乐，而是正二八经的生意。阿米斯是EA Canada的执行制作人兼副总裁。虽然EA的总部在美国加州红杉市，但谁都知道EA Canada才是EA的游戏开发本部。那里曾经走出无数业界名人，例如现任微软互动娱乐部副总裁唐·马特里克（Don Mattrick）。

阿米斯掌管着EA几个最著名的游戏系列，例如《极品飞车》、《FIFA》、《NBA Live》、《拳击之夜》等。在阿米斯的办公室外，是由员工小隔间组成的迷宫，在那里，员工们的脑袋里塞满了两件事：体育和游戏。在墙壁上挂着一整排用玻璃相框装裱起来的球衣，上面都有知名球员的签名。在五米高的顶部横梁上，还挂着一些世界顶尖球队的签名球衣。程序师、美工和游戏策划们都是因为体育而聚在一起。进入次世代后，游戏的开发团队规模不断膨胀，已经从过去的四五十人增加到一两百人，EA Canada也在扩招，不断地扩招。

早在1998年，EA就已经在本拿比的一座山丘上建造了一个2万平方米的办公园区，它就像一座由钢筋、石英岩和玻璃组成的现代城堡。2004年，EA又在附近的另一座山头上修建了另一个2万平米的办公园，EA将其专门用作动作捕捉工作室，因为他们六成以上的游戏都要用到动作捕捉，尤其是在EA最为重要的体育游戏类型上更需要大量的动作捕捉。除了动作捕捉外，EA Canada还有22个房间用于制作音乐，有14个房间用于视频编辑，另有一座辅楼用于制作音效。三个游戏制作部占据了最大的面积。在工作之外，EA Canada还建设了健身房、电影院、咖啡厅、游戏房等休闲放松的去处，附近还有一座“探索公园”。

EA在本拿比的发展反映了当地电子游戏行业的迅速发展，也从某个侧面表明了加拿大在世界游戏产业中的地位。不仅是EA，世界各地的游戏发行商都在这个枫叶之国逐鹿争雄，而加拿大本土也不乏大名鼎鼎的游戏公司。在埃伯塔一带聚集了多家名声响亮的老牌游戏开发商，例如美式RPG泰斗BioWare；在安大略有Digital Extremes，在圣凯瑟琳有硅骑士。享誉全球的Rockstar在多伦多和温哥华都有工作室；法国的育碧更是在蒙特利尔成为一方霸主，EA、Eidos等都纷纷进驻蒙特利尔；日本公司也不甘示弱，Koei就在多伦多成立了一个工作室。加拿大的游戏市场规模只有美国的十分之一，但它的游戏开发行业正在以惊人的速度追赶美国，目前于全球位列第三，仅次于美国和日本。

阿米斯从1988年开始进入电子游戏行业，入行的原因是被他的朋友马特里克说服。马特里克是加拿大游戏产业的骄子，在加入微软前，他曾是EA全球工作室总裁，掌管EA所有的游戏开发项目。马特里克的职业生涯也是从温哥华开始，十几岁时他开发了加拿大历史上第一款商业发行的游戏，1982年他与朋友一起创办了Distinctive Software。1980年代，他们的代表作是1987年发售的DOS游戏《试驾》。1991年EA收购了Distinctive，在马特里克及其团队的努力下建立了本拿比工作室。同年阿米斯离开EA，与伊安·威金森（Ian Wilkinson）合伙创办了Radical Entertainment。1998年阿米斯重返EA，而威金森继续经营Radical，这家工作室曾经发展到200多人的规模，拥有5000平方米的办公楼，制作《辛普森一家》和《绿巨人》等游戏。后来Vivendi Games出于进军加拿大的战略需要而将其收购。

一款游戏数百万甚至数千万的开发成本中，大约有80%是支付给制作人员的工资，开发者的水平决定了游戏的质量。游戏的专业开发人才丰富是很多公司喜欢搬到加拿大的主要原因之一。微软和迪士尼经常北上，从加拿大的校园里直接挖人。在蒙特利尔的人才争夺战相当激烈，EA、育碧、蒙特利尔等公司之间互相挖角的现象非常普遍，甚至因此引发过多起官司。2003年EA从育碧挖走了5个主力干将，育碧愤而将其告上魁北克高等法院，理由是根据商业机密保护的相关行业规定，职员非正常离职的情况下，一年内不得于北美同行内工作。这起官司曾持续多年，之后又发生EA恶意收购育碧股份事件，导致两家公司之间关系高度紧张。这起官司也反映了蒙特利尔的人才紧缺状况，虽然当地的大学生资源丰富，不过有经验的高等人才还是处于稀缺状态。

游戏开发行业也深入到加拿大的一些小城市。你可能从来没有听说过这座城市，但在那里也有不少实力较强的工作室。HB Studios制作了几款非常成功的板球和橄榄球游戏，主要为其他发行商代工，他们最大的客户就是EA。该公司创始人杰里米·维拉德（Jeremy Wellard）是英国移民，1999年他从伦敦搬到新斯科舍省。他发现当地有一个从未被开发过的人才资源库，于是他组建了一个团队，开发了一款板球游戏，一不小心销量竟超过了EA的同类游戏。他以此为筹码联系上EA，成功获得了EA板球游戏的外包合同。由HB Studios开发的《板球2002》（Cricket 2002）销售了25万套，在2001年圣诞节成为澳大利亚最畅销的游戏，在英国排名第四。之后他们又开发了《橄榄球2004》（Rugby 2004），销量达到40万套。

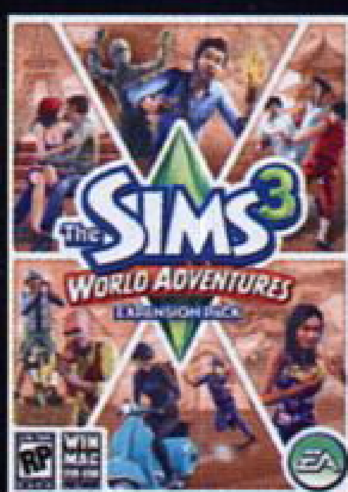
维拉德说，如今像他这种白手起家的小工作室获得成功的案例越来越少。“如今在英国，小开发商一个接一个地倒下。他们过于依靠发行商按阶段的酬劳支付，而开发商可以毫无理由地延迟支付。对于一些有上顿没下顿的小工作室，那可能会要了他们的命。”而在加拿大风险会相对较小，除了经营成本较低外，加拿大政府大力发展游戏业，不仅给予税收优惠，而且还有各种形式的资助。虽然成功的案例不多，加拿大的创业者们依旧热情高涨，创业氛围最浓的城市当属温哥华。


■EA Canada甚至拥有一个自己的大足球场。



■EA Canada就像一座现代化的城堡。

EA Canada 已知新作



模拟人生3 世界冒险

The Sims 3: World Adventures

平台：PC

预定发售时间：2009年11月17日

销量过亿的“《模拟人生》系列”最近几年一直是EA Canada与Maxis共同制作。《模拟人生3 世界冒险》是《模拟人生3》的第一张资料片，这是一个充满冒险游戏色彩的资料片，将会在法国、中国和埃及的古遗迹探险，玩家还可以扮演木乃伊。



FIFA 10

FIFA 10

平台：全平台

预定发售时间：2009年10月1日

“《FIFA》系列”是EA Canada每年负责的最大的项目，每年的新作各机种总销量都在700万套以上。今年的《FIFA 10》号称将带给玩家一个完全改头换面的作品，听取了玩家对于过去系列作的各种批评与意见，主要改进之处超过50个。

温哥华游戏产业系谱

1980年代初的一个夏天，温哥华某所中学的两名学生用整个暑假的时间鼓捣他们的Apple II电脑，这两人叫：唐·马特里克与杰夫·桑伯（Jeff Sember），他们创造的游戏叫《进化》（Evolution），这是温哥华也是整个加拿大游戏产业的原点。

如今，温哥华的游戏产业已经颇具规模，共有75家游戏开发商，另外还有70家公司为游戏开发提供各种外包服务，例如动画制作、音效录制等。在温哥华的游戏产业从业人员达3500人。未来游戏产业将成为温哥华的经济主力之一。

马特里克与桑伯的创业公司在加拿大游戏开发圈几乎无人不知，不过在这个传奇故事中，总是有一个重要细节被遗忘——《进化》的发行商"悉尼发展公司"，这家公司的创始人塔尼·威廉（Tarrnie Williams）曾在IBM温哥华分公司工作了10年。

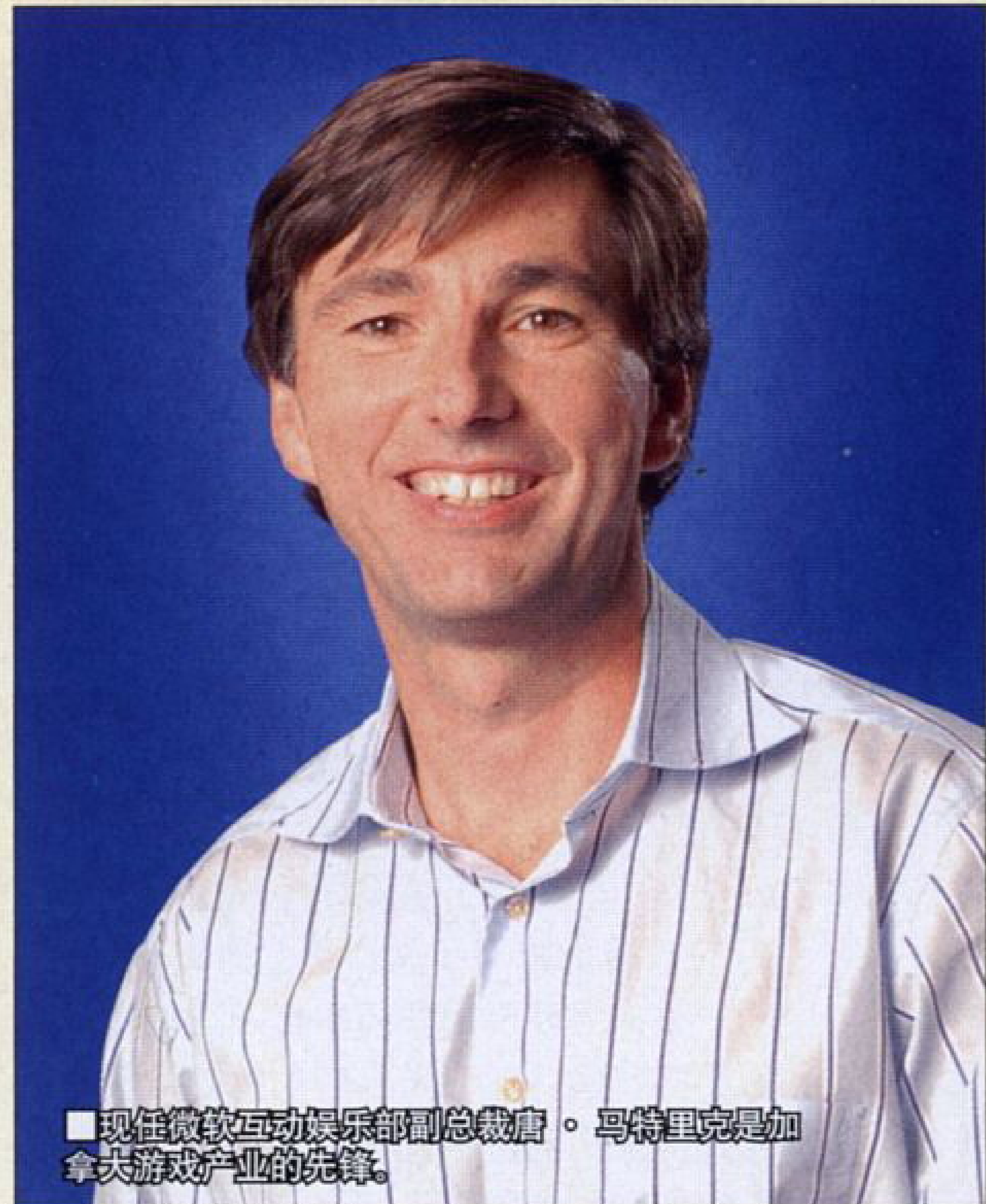
悉尼发展公司不仅发行了加拿大历史上第一款商业发行的游戏，也是加拿大第一家上市的软件公司。该公司最初为IBM的项目管理系统提供界面。当时Apple II等家庭用电脑的出现为软件业创造了巨大的商机，而家庭用户需要商务软件之外的新用途：娱乐。

威廉相中了马特里克与桑伯制作的《进化》，虽然只是一款中学生的作品，这款以生物进化为主题的游戏有着令人吃惊的深度。威廉帮助两个中学生作者创办了Distinctive Software（简称DSI），这样才可以将游戏正式授权给悉尼发展公司公开发行。该作广受好评，马特里克与桑伯一夜间成为百万富翁，从此踏上了游戏产业的成功之路。1991年DSI被EA收购，EA的温哥华分公司与DSI合并后更名为EA Canada。之后伊安·威金森与DSI的罗里·阿米斯合伙成立了Radical Entertainment。这家公司树立了温哥华游戏产业发展的典范：几个高层制作人从某大公司里单飞，成立自己的小型工作室，然后不断膨胀。

多数小公司的初期发展都很不易。15岁就开始给DSI当游戏测试员的亚历克斯·加登（Alex Garden）也曾为Radical工作，1997年他离开EA Canada成立了Relic Entertainment。1998年Radical的几名员工成立了Barking Dog工作室和Black Box Games。接下来的几年温哥华的游戏工作室创业热有所冷却，直到2002年又重新火了起来。多家大型游戏发行商宣布收购温哥华的小工作室，Barking Dog成了Rockstar温哥华工作室，Black Box加盟EA。两年后，Relic Entertainment成为THQ的一分子，而Radical不久也被Vivendi收购。而这些并购案促使更多小工作室崛起。Barking Dog和Black Box的一些制作人单飞，成立了多家工作室。2006年11月，据当地某杂志报道，温哥华在一年间增加了11个游戏工作室。2007～2008年间，又有一批工作室开张，包括：United Front Games、Smoking Gun Interactive、Jet Black Games、PowerUp Studios、Fit Brains和BigPark。

塔尼·威廉之子小威廉后来成为Relic工作室总经理，10岁时，父亲把《进化》带回家，他当了一回游戏测试员，从此走上了游戏之路。小威廉认为，游戏公司之所以喜欢进驻温哥华，是因为这是一座适合居住的城市，游戏创作需要在一个轻松惬意的地方进行。

与大型工作室集结的蒙特利尔不同，温哥华聚集的是数量众多的小工作室。在金融危机下，蒙特利尔的大工作室们仍在扩张，而温哥华的小作坊们受到了相当大的打击。Vivendi与Activision合并后，将Radical裁员120人，之后取消了两款游戏。一个月后，加州的Foundation 9公司几乎将其旗下的温哥华Backbone Entertainment裁得一干二净。开发了《Braid》的Hothead工作室也因为找不到合作伙伴发行其新作《Swarm》而被迫裁员。去年12月EA取消了在耶鲁镇开设新工作室的计划，并关闭了位于市中心的一个办事处。负责开发《极品飞车》的Black Box工作室也被转移到本拿比园区并大幅裁员。


■现任微软互动娱乐部副总裁唐·马特里克是加拿大游戏产业的先锋。

亚历克斯·加登认为，越是经济低迷的时期，越是会有更多的小型工作室诞生。被裁的游戏从业者们将会三五成群地创办自己的小工作室，几台电脑加上一间公寓——一家新公司便宣告诞生。1990年代末Radical工作室的大裁员正是Barking Dog与Black Box诞生的契机。即使是在百年一遇的金融风暴面前，仍然有不少风险投资愿意为小工作室提供资金。在游戏历史上，小公司创造大奇迹的例子不胜枚举，虽然多数小公司胜算不大，但只要你所投资的10家公司中有一家脱颖而出，就很有可能获得数倍的回报。通常这些风险投资最重视的是投资对象的"系谱"——一个明星团队出身的名制作人最能吸引风险投资。

加登说，他也不知道每年温哥华有多少新游戏工作室诞生，因为很多公司从诞生到倒闭可能只是几个月的事，他们从未在游戏产业中留下痕迹。"也许有50多家公司诞生又破产，而我们从未听过他们的名字。"

有人认为，温哥华的小工作室成群，是因为当地存在强烈的创业精神，他们的身体里流淌着创业家的血液。表面上，温哥华"每年都有大量公司破产"，似乎整个行业正处于萧条状态。实际上，这只是人员流动的一种表现形式，大量工作室倒闭不代表大量游戏从业者失业，只是加速了他们在各公司间的流动。马特里克说："创意与增长诞生于人才的流动之中，创意的分享、新经验的增加都是发展的促进剂。"

来自澳大利亚的詹姆斯 格瑞夫（James Grieve）曾在旧金山工作了几年，后来他搬到温哥华定居，在一家小游戏工作室担任主管。他说在过去10年，很多开发者来到这座城市，当他们历练之后，到了需要跳槽之时，他们总是选择温哥华当地的工作室。"他们不会搬到美国或英国，而是留在这里。人们带着新创意来到这里，然后再也舍不得离去。"

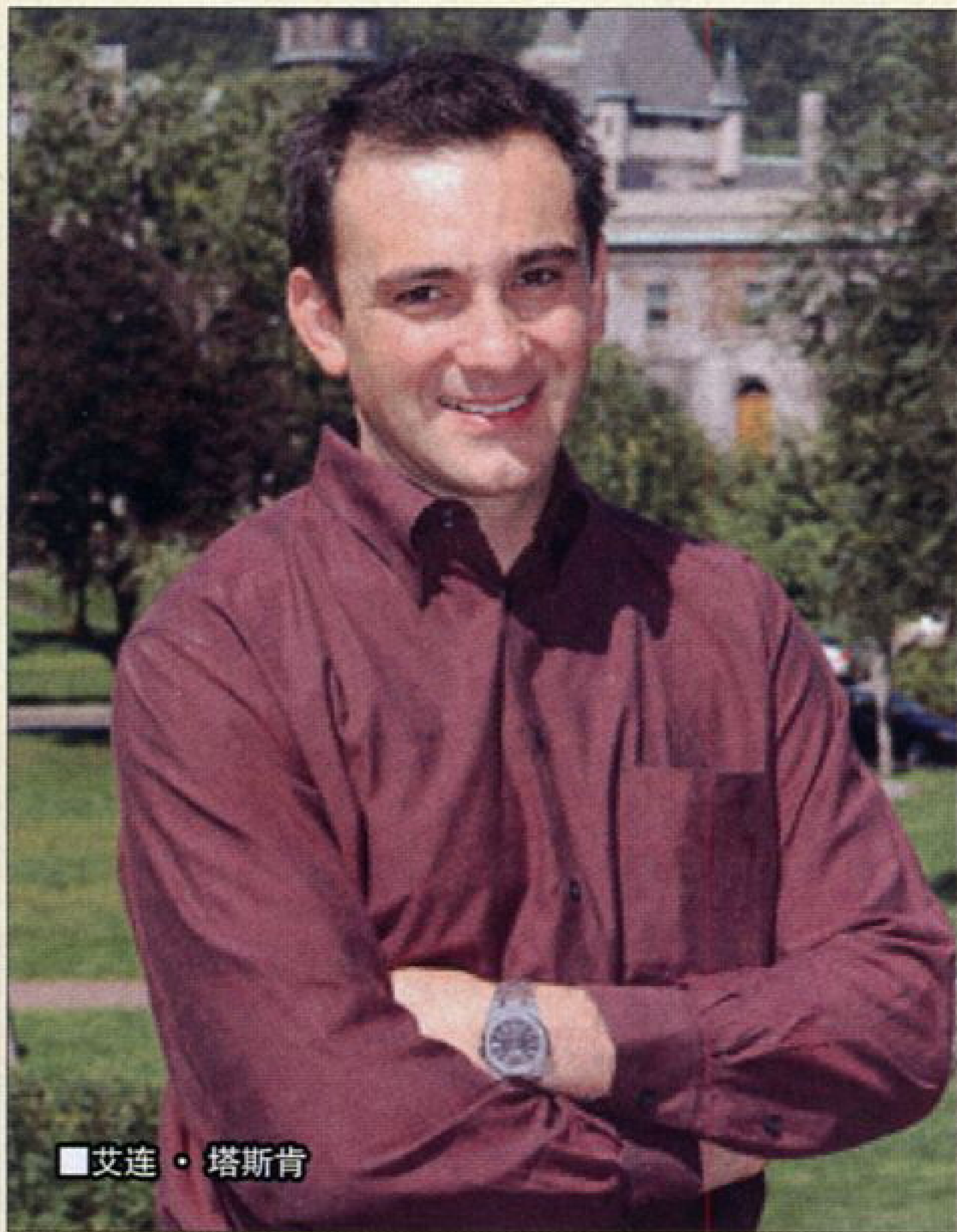

■Radical Entertainment的员工，近期他们的代表作是大获成功的《虐杀原型》。

创新基地
EA 蒙特利尔

艾连 · 塔斯肯（Alain Tascan）与传统EA人的形象不同，这位法国人敢说敢为，性格大胆泼辣，他曾经公然抨击微软和 Epic 的《战争机器》“创新度为零”。随后他被如潮的口水淹没，因为在多数人看来，EA 才是因循守旧的代表，逐年翻新的体育游戏系列似乎没有太多创新可言。

塔斯肯是 EA 蒙特利尔工作室总经理，过去 3 年来，这家工作室的规模从 300 人增加到 800 人。EA 蒙特利尔负责打造原创系列，已经成功创造了《战地双雄》和《Boogie》。过去几年来，注重创新、打造新品牌被 EA 新总裁约翰 · 里奇蒂耶罗(John Riccitiello) 视为 EA 的首要改革方向，而 EA 蒙特利尔是其中的一支主要创新团队。

在学生人数所占比例方面，蒙特利尔是北美的第二大城市，仅次于波士顿。EA 蒙特利尔工作室在市中心一座相当气派的大楼里，但工作室内部较为简朴。那里距离麦克吉尔大学只有几个路口，另一个方向再走几个路口就到了肯考迪亚大学。还有几个路口不远处可以看到魁北克大学，而翻过一个小山丘后，就来到了蒙特利尔大学。塔斯肯说：“如果你用圆规围绕这些学校画个圈，就会发现我们就在圆心处。”EA 为何要挑选各大学环绕之处？那是因为 EA 蒙特利尔工作室刚成立时，75% 的员工都是刚毕业的大学生。“我们认为他们的干劲与饱满的精神正是我们所需要的。”


■艾连 · 塔斯肯


■ EA 的女性游戏设计师正在忙碌的工作。

■ EA 蒙特利尔工作室位于蒙特利尔市中心维莱玛利广场大楼。

蒙特利尔充满了大学生的蓬勃朝气，这是 EA 在蒙特利尔建造工作室并以其作为创新基地的主要原因。塔斯肯认为蒙特利尔是全世界最适合工作的地方之一。“就像在纽约一样，走在这座城市里，你会看到各种血统的人们：他们来自北非、美国、英国、法国和世界各地。不同之处在于这里的竞争压力和生活成本没有那么高，而且还有独特的魁北克精神，他们不会像纽约人那样争个你死我活。”塔斯肯认为纽约是一个抑制创造力的地方，那些梦想成为作家或艺术家的人经常不得不为五斗米折腰。而在蒙特利尔，人们生活悠闲，人们为了自己的兴趣而谋生。塔斯肯在蒙特利尔街头闲逛时，时常会碰到一些很迷你的小店，专卖一些特定的商品。比如有家小店专门卖有关中世纪巫师的书籍，除此之外别无他物。刚开始塔斯肯觉得奇怪，只卖这么一种书能赚到钱吗？后来他就习以为常了，因为这样的店主还有很多，他们只需为了自己的追求而赚点维持生计的小钱，然后开开心心地过完简单的一生。“如果整个城市的居民都习惯于这样的思考和生活方式，你可以想像他们会有怎样的创意力量。”

蒙特利尔人的很多文化细节都可以看到他们的独特创意。“比如太阳马戏团，你只要花 5 分钟看他们的表演，就会知道他们只可能诞生于这里。在波兰、杜塞尔多夫或者巴黎都不可能有。就是这种对北美文化的理解，以及那一点小小的改动，使其别具一格。所以我们才会来这里，育碧也搬来这里，还有所有的动画公司。”

魁北克政府的大力支持当然也是各游戏与动画公司齐聚蒙特利尔的主要原因。“他们知道这个行业的投资价值。首先我们在这里所做的 99.9% 都是用于出口，这些出口产品是魁北克制造，是

加拿大制造。还有一点是我们创造了就业机会。"很多游戏公司都将大量工作内容外包到亚洲，那里具有蒙特利尔无法企及的人力成本优势，但亚洲的游戏制作者们难以跨越文化的樊篱。"你要让一个一直住在中国的中国人给你讲个笑话，你可能怎么也笑不出来。而且他们做出来的东西与你事先所想的总是会有偏差，因为这里面涉及一些西方国家特有的细微之处。因此创意与创新内容很少外包，而这里的政府为我们提供了制作这些内容的便利。"

EA 蒙特利尔也有将一些内容外包给蒙特利尔当地的一些小公司，主要是游戏的测试部分。为 EA 蒙特利尔进行游戏测试的人员数量几乎与其员工总数相当。

在 EA 蒙特利尔，一般每个团队的人数为 35 ～ 85 人左右，每个团队负责一款游戏。EA 的总员工数量近万人，外界经常认为 EA 的游戏团队规模普遍在 300 人左右，其实没有那么夸张。EA 有很多工作室员工数量只有 100 ～ 150 人，比如 EA 芝加哥工作室。相比之下，蒙特利尔工作室在 EA 整个集团中算是规模庞大的了。不过在蒙特利尔，这种规模的工作室还有不少。蒙特利尔最大的游戏工作室当属有 1800 人规模的育碧蒙特利尔。对于 EA 与育碧之间的竞争关系，塔斯肯说："我注意到一个很有趣的现象，育碧正努力变成 EA，更加重视市场；而 EA 正努力制作原创内容，就像育碧。"



▲ EA 蒙特利尔工作室的美术部门，可以看到工作环境确实相当简陋。



▲ EA 蒙特利尔简洁的接待大厅。

EA 蒙特利尔已知新作



极品飞车 超级加速

Need for Speed: Nitro

平台：Wii、NDS

预定发售时间：2009 年 11 月 17 日

由于这两年的《极品飞车 职业街头赛》、《极品飞车 秘密行动》等游戏销量不佳，原本一直负责该系列的 EA Canada 旗下 Black Box 工作室不再参与最新作开发。EA 将《极品飞车》拆分为次世代版本与 Wii/NDS 专用版本，这款由 EA 蒙特利尔专门为 Wii 和 NDS 制作的《极品飞车 超级加速》将会打破系列一贯的风格，更加注重对休闲玩家的吸引力，在游戏系统方面有些类似于《马里奥赛车》，可以用武器攻击对手，还可以在赛道上获得道具。



战地双雄 第 40 天

Army of Two: The 40th Day

平台：PS3、X360、PSP

预定发售时间：2010 年 1 月 8 日

前作是 EA 蒙特利尔最成功的原创品牌，不过业界评价并不是很高，因此这款续作在各方面进行了全面改良。本作将会以上海为舞台，玩家将会在摩天大楼群中战斗，不断坍塌的建筑物使得场景中危机四伏。游戏系统与操作都进行了改进，玩家可以使用诱敌战术。



孢子 英雄

Spore Hero

平台：Wii

预定发售时间：2009 年 9 月 25 日

从 PC 版原作的模拟育成游戏改为动作冒险游戏，融入了 RPG 的色彩。游戏讲述某外星生物逃离其已经爆炸的母星，降落在一颗美丽的星球上。游戏保留了可以任意创造生物外形特征的特色，冒险过程中会获得新的身体部位，由此获得相应的新能力。本作中有很多需要使用体感操作的趣味迷你游戏。

打破混乱 Eidos 蒙特利尔

Eidos 蒙特利尔工作室总经理斯蒂芬内 · 达斯特斯（Stephane D'Astous）曾经打了一个很风趣的比方比喻当前业界的赶工现象："就算你想合 9 个女人之力也不可能在一个月内生出一个宝宝，然而业界的所有人却都在这么尝试，但我们不会做这种荒谬之事。"

蒙特利尔工作室将会是未来 Eidos 最大的工作室，事实上目前 Eidos 的游戏开发力量已经不断往蒙特利尔迁移。Eidos 蒙特利尔不仅负责游戏开发后期的调整与润色，也负责了多个大作项目，例如《神偷 4》（Thief 4）和《杀出重围 3》（Deus EX 3）。Eidos 蒙特利尔制定的游戏开发周期标准是 2 年，这对于很多量产型工作室来说是相当长的周期。斯蒂芬内说："我们不想将一切塞到 15 个月的开发周期里。我们只想做 3A 级大作，我们不会做任何 NDS、PSP 游戏——它们都很有趣，但与我们无关。太多的工作室都习惯于同时做所有平台的游戏。而我们想要专注于我们的强势之处，并为之投入更长的开发周期。"

Eidos 蒙特利尔刚成立时只有 150 人，整个办公楼层只适用了 6 成。一年后，这家工作室的人数增加到 250 人，几乎将办公区完全填满。预计到 2009 年 12 月，Eidos 蒙特利尔的人数将会达到 350 人，那时候可能就要另外多找一个办公地点了。可以说从成立的第一天开始，Eidos 蒙特利尔就一直在为未来的发展做准备。

Eidos 蒙特利尔的员工分为两个部门：QA（质量保证）部门与开发部。QA 部门负责测试 Eidos 发行的所有游戏，人数约 100 人。QA 部门的员工大多是测试员，在游戏制作领域基本上是最底层的工种，虽然人数不少，但总的薪水开支并不是很多。QA 部里的各种主机堆积成山，服务器机房里的轰鸣声如战斗机引擎般震耳欲聋。为了准备未来的扩张，机房所留的空间被尽量缩小，将更多的地方留作办公用途。

在 Eidos 蒙特利尔的办公楼层里，办公室的数量很少，斯蒂芬内希望办公区尽可能地开放，只有几位主要经理人有独立的办公室。所有其他员工都是在开放式工作区的小隔间里工作。斯蒂芬内认为光线非常重要，因此在办公室装修时，他要求装修公司尽量使用玻璃隔板，让光线尽可能地透射整个楼层。蒙特利尔的冬季日照时间很短，光线也很弱，斯蒂芬内相信只有充足的自然光才能让他的员工们有更好的创意环境。

斯蒂芬内希望尽可能将管理人员的数量控制到最低，"我的目标是非直接劳动力所占比例不到 10%，比起某些开发商这是很低的数字。目前加上我总共只有 5 名经理，我们没有助手。我们希望把钱都花在 QA 和开发上。我的经理们都很倾向于项目管理。我们喜欢高透明度，把一切规划得明明白白，没有意外。"

在 QA 团队办公区的另一面，《杀出重围 3》的



Eidos 蒙特利尔所在办公楼外景。



Eidos 工作室充满现代气息的接待处，旁边的墙壁上贴着劳拉的海报，还有一件用相框装裱的当地某冰球队队服。

团队每天都在紧张地工作。一面大白墙上贴满了各种设计便签，另一面同样大的墙壁上覆盖着各种概念图。尤其引人注目的是在一个柱子上贴的《杀出重围》原作的巨大海报——这可能是用于给开发者们以灵感。“制作这样一个名作注定要饱受争议，但我们想要大家知道，我们做足了功课。我们以过去的一切为种子，让它成长成参天大树。”《杀出重围》在概念规划阶段的开发人员数量只有38人，进入正式开发阶段后增加到80人。斯蒂芬内来自育碧，他说在育碧很多项目到最后都要增加到200人以上，因为开发周期被缩短或变更。“在这里，我们希望避免这种现象。”

由于团队人数有限，最大限度发挥每个员工的效率非常重要，这就要让所有人都有最好的工作环境。每一张办公桌都考虑了人体工学设计，从椅子到多功能的抽屉都采用了人性化的设计。在楼层一角有一个宽敞明亮的公共区，是员工的休闲放松之地，每周五下班之后，很多员工会坐在那里喝杯饮料。每周二他们会到附近的电影院看电影，每周四他们会在午餐时间里用Eidos自己的大屏幕播放电影。斯蒂芬内尝试每天都为员工的工作与生活创造一些新的乐趣，让工作场所不再冰冷，带来家一般的温馨感觉。在办公楼层的某个角落甚至还有一个淋浴房，骑车上班或者通宵加班的员工可以在那里洗去汗水与疲惫。

最让斯蒂芬内自豪的是会议室，它用玻璃推拉门隔开，表面上貌不惊人，实际上里面放了一套高端投影器材和杜比7.1环绕立体声音响。这间会议室不仅是用于开会，员工可以自由地在里面的墙壁上画下自己的创意，甚至把大屏幕拿来看冰球比赛，或者玩《吉他英雄》。

加入Eidos蒙特利尔之前，斯蒂芬内在育碧蒙特利尔工作了三年。“我赶上了一个激动人心的时代，他们从500人增加到1500人。在3年时间里扩招1000人真是不容易啊！”斯蒂芬内喜欢“建设”，喜欢将一家公司从草创阶段发展为大型企业。因此当Eidos进入蒙特利尔时，他抓住了机会。

斯蒂芬内认为，游戏公司喜欢进驻加拿大的原因不仅仅是因为当地提供的税收减免政策，更重要的是地价便宜。过去Eidos的游戏测试都是在伦敦进行，但伦敦地价高昂，几乎是蒙特利尔的五倍。这使得在伦敦办公的成本极高。此外要将一座城市作为长期的发展基地，丰富的人才储备也是各游戏公司最看重的地方。蒙特利尔每年都有很大一部分大学生进入游戏公司就业，Eidos蒙特利尔的员工中有80%来自魁北克省。

虽然《杀出重围3》已经不再由前两作的团队制作，制作人瓦伦·斯派特（Warren Spector）也没有参与。但斯蒂芬内相信由蒙特利尔人组建起来的团队能够做出更好的作品，他们已经花了无数时间将前两作玩了无数遍，仅对原作的分析就用了好几个月。更重要的是，他们有更好的团队管理。斯蒂芬内说：“如果你仔细读过那两款游戏的开发历史，就会知道它们是在非常混乱的状态下开发出来的。虽然他们在很多方面都很成功，但是他们也感觉在不少方面未能如愿。如果说我们对这家工作室有什么期待的话，那就是我们不希望通过混乱来获得成功。”



■Eidos工作室充满现代气息的接待处，旁边的墙壁上贴着劳拉的海报，还有一件用相框装裱的当地某冰球队队服。

Eidos 蒙特利尔已公布新作

杀出重围 3

Deus Ex 3

平台：PS3、X360、PC

预定发售时间：2010年

经典动作RPG游戏系列最新作，故事设定为系列第一作的前传，发生在2027年。那时纳米科技强化技术还没有被开发出来，人们使用的是生化强化技术。主角Adam Jensen开办的公司就是专门做此类身体强化生意。游戏将会发生在上海、蒙特利尔、底特律等城市。





神偷 4

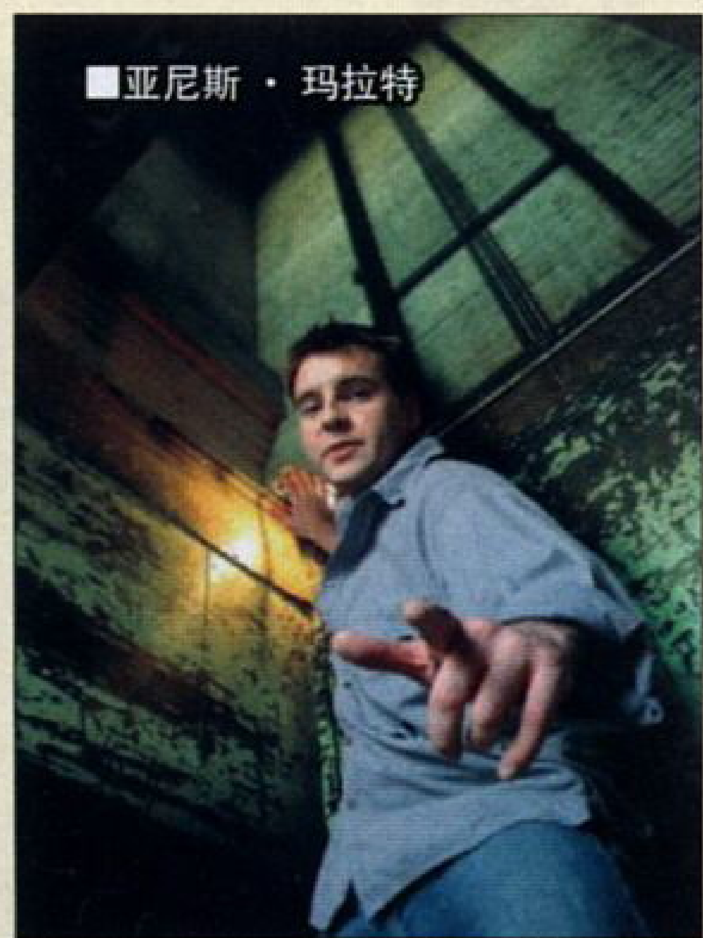
Thief 4

平台：未定

发售时间：未定

2009年5月11日正式确定开发的经典潜入类游戏最新作，这将会是继《杀出重围3》之后，Eidos蒙特利尔的第二款AAA级大作，不过目前仍处于初期开发阶段，Eidos蒙特利尔正在为其招募新员工。斯蒂芬内表示：“这是一款野心大到难以置信的游戏。”

目指业界之巅 育碧蒙特利尔


■亚尼斯·玛拉特

历史上，蒙特利尔的圣劳伦大道是魁北克各种文化的汇聚点兼分割线：英语文化向西、法语文化向东，其余文化介于二者之间。因此1997年当法国公司育碧选择那里作为其北美首个工作室所在地时，没有人感到意外。魁北克当地多语言、多文化交融的特性至今仍然让该公司如鱼得水。育碧蒙特利尔首席执行官亚尼斯·玛拉特（Yannis Mallat）说：“对我们来说能够与法国的创作者们用同样的语言交流确实非常方便，与此同时魁北克又与北美市场非常接近。他们看同样的电视节目，享受同样的娱乐，他们知道该做出怎样的内容。”

育碧蒙特利尔位于圣劳伦大道边上，那是一座用红砖砌成的、毫不起眼的办公楼，看起来已经有些年头。然而这座楼正在成为全球最大的游戏工作室驻地，从2006年开始，玛拉特已经喊出了“成为世界最大工作室”的口号，现在目标几乎已经实现。到2008年末，该工作室员工数量已经达到1800人——在人数上，你很难再找到一个与育碧蒙特利尔抗衡的工作室。

进入蒙特利尔工作室，给人的第一感觉是非常开阔宽敞、通风而明亮，整体装修风格非常简朴，充分保留了大楼内部本来的结构，梁柱和红砖都暴露在外，天花板上布满蜘蛛网般的各种线路，虽然有碍观瞻，倒也布置得颇为整齐。

在2.5万平方米的办公楼层里装下1800人还是有些拥挤的，除了这座总部大楼外，育碧在蒙特利尔还有一个动作捕捉工作室，员工数为100多人，在魁北克另外一个城市里还有一间100多人的工作室。据育碧蒙特利尔外联及公共事务主管塞德里克·欧维尼（Cedric Orvoine）介绍，工作室的员工中85%左右都是本地人，不过由于在不断扩招，加上有些人员流动，因此这个比例每个月都在变化，不过一直都是以本地人为主。“但我们也欢迎全世界的人加入我们，不管是英国、中国、欧洲还是美国。我们与来自世界各国的人们一起工作。”

如今蒙特利尔已经是世界游戏工作室之都，但在1997年育碧来到这里时，当地的游戏产业几乎还是蛮荒一片。“育碧最早看到了蒙特利尔将成为游戏产业未来的发展之地。”玛拉特骄傲地说。当时在蒙特利尔也有几家公司从事与游戏有关的行业，例如鼎鼎大名的3D动画制作公司Softimage，不过蒙特利尔这个名字还没有进入绝大多数游戏公司的视野。由于蒙特利尔动画行业的率先发展，魁北克省政府很快意识到数码娱乐产业可以成为魁北克未来的经济增长点，因此开始通过各种优惠政策吸引全球数码娱乐行业巨头们设立工作室。育碧毕竟是法国公司，与法语为主的魁北克省较为亲切，此外魁北克人置身于北美娱乐文化中，同时又有浓厚的欧洲文化背景，有欧洲人的浪漫主义色彩和独特创意，这使得他们能够做出适合北美市场，又可以吸引欧洲玩家的游戏。为了吸引育碧并以其为样板吸引更多的国际大型游戏发行商，魁北克政府向育碧提供了为期10年的资助计划。当时育碧蒙特利尔的员工只有30人，魁北克政府的资助几乎使其降低了50%的劳动力成本。多数政府对产业的支持无非是提供税收减免政策，而魁北克政府则是投资于劳动力成

本。按照当时育碧与魁北克省政府签订的合同，育碧每招聘一名当地员工，政府几乎分摊了一半的年薪（2.5万美元）。如此诱人的政策是任何企业都无法抗拒的。

这项资助计划的提出者是魁北克当地著名的活动家西尔维恩·瓦吉斯（Sylvain Vaugeois），当初该计划刚提出时，魁北克当局支持者寥寥无几，多数人认为成本过于高昂。但瓦吉斯却自作主张地跑到巴黎向育碧高级管理层提出该合作方案。育碧对于魁北克政府主动上门而且赠送如此厚礼十分感动，于是几位代表动身前往魁北克。在访问魁北克政府时才吃惊地发现资助方案根本没有获得批准，而媒体已经对育碧的来访做足了报道，并指责政府的优柔寡断很可能会坏了一桩大好的合作计划。育碧向媒体透露，计划在未来几年内提供500多个高薪酬的游戏开发职位，这使得周围几个省份也派代表来与育碧洽谈。尴尬的魁北克政府进退两难，如果舍不得投入这几百万美元，就会将一个前景大好的行业拱手让给邻省，而这必定会被媒体抨击得体无完肤，权衡利弊之后，魁北克政府只能约见育碧高层讨论资助计划。

当然魁北克政府的钱不是白给，育碧除了要为当地创造更多就业机会外，还要将政府投资款用于培训当地年轻人，以及吸引其他公司来到魁北克。这笔投资最后由魁北克省政府与加拿大联邦政府分别共同支付。育碧果然按照承诺在3年内扩招了500人，随着《波斯王子 时之沙》、《分裂细胞》等大作的诞生，育碧蒙特利尔的名字蜚声海内外，成为育碧最大的游戏开发基地。其他游戏公司也在育碧成功经验的引诱下进驻魁北克。一个以游戏开发为核心的产业链在魁北克迅速发展壮大。

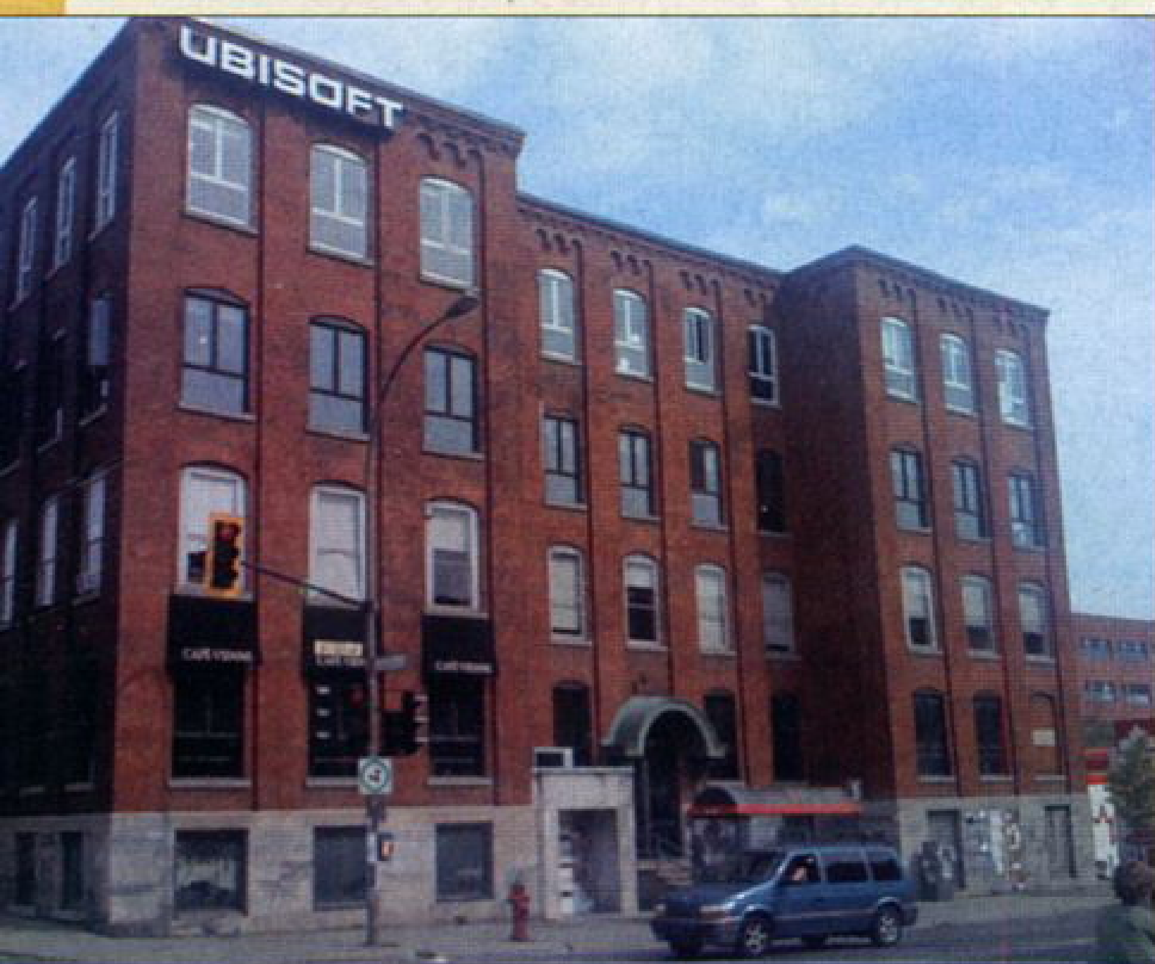
2005年，魁北克省政府与育碧的合同即将到期，前者不仅没有停止注资，还追加了500万美元的投资，不久这笔数字提高到1900万美元，育碧承诺在2013年之前扩招1400人，使育碧蒙特利尔的总人数增加到3000人，成为真正的全球第一大游戏工作室。育碧与魁北克省政府的这次成功合作被加拿大其他省份争相借鉴，大不列颠哥伦比亚省也出台了类似的优惠政策，整个加拿大对游戏产业的种种特殊优待可以说就是从魁北克推广到全国。在加拿大政府看来，育碧就像互动娱乐新产业的运财童子，各省政府都在邀请育碧入驻。2009年7月，安大略政府向育碧开出了更优惠的条件：在未来10年内向育碧资助2.63亿美元，帮助其在多伦多建立投资达7.5亿美元的游戏工作室，育碧计划在未来几年内招聘800多人。而掌管该工作室的正是育碧声名在外的美女制作人婕德·雷蒙德（Jade Reymond）。安大略省长达尔顿·麦坚迪（Dalton McGuinty）说："投资育碧是建设安大略的经济，也是投资未来。"

作为最早进入蒙特利尔的游戏产业巨头，育碧对当地游戏产业的发展做出了不可估量的贡献。育碧与当地大学合办的"育碧大学"成为蒙特利尔的游戏人才基地。所谓的"育碧大学"并非动工兴建一所新大学，而是与当地多所大学合作开设的全套游戏教育课程，包括关卡设计、动画、游戏编程等。选修这些专业还能获得学位，而且是与硕士学位相当的颇具含金量的学位。所有科目都有非常实用具体的主题，确保学员毕业后可以直接参与游戏制作。有些课程只需三四个月即可完成，先是学习各种工具的使用，然后是基础制作，随着不断的深入，将会有更多实战经验。到课程的最后是模拟在现实中主机硬件条件的约束下制作游戏，不同科目的学员们组成一个团队，与现实中的游戏开发团队一样，由音效设计、游戏设计、动画制作、游戏编程等构成，然后为特定平台制作一个小型游戏。从"育碧大学"毕业后通常可以在育碧很快上手。学员毕业后不一定要去育碧，也有其他工作室会到"育碧大学"里开招聘会。2006年春首批"育碧大学"的学员毕业，魁北克几乎所有的工作室都从里面招走了几名毕业生，其中包括EA、Activision等。欧维尼说，从"育碧大学"毕业后，92%的毕业生在两个月内就找到了工作。从某种角度来说，育碧蒙特利尔堪称加拿大游戏产业的西点军校，它不仅最早地激活了蒙特利尔的游戏产业，而且将蒙特利尔建设成游戏人才基地，如今在EA与Eidos的蒙特利尔工作室里都有大批育碧培养出来的精英。

育碧蒙特利尔之所以扩张到如今的规模，有很大一部分原因是因为他们所制作的游戏都尽量由自己全部完成，尽量减少外包。因此在育碧蒙特利尔总部的几个楼层里，设置了制作一款游戏所需的一切环节。育碧的动画制作部门网罗了不少来自魁北克顶尖电影与动画工作室的高级人才，录音室配备了各种语言的配音人员，可以录制5种语言，还有一个专门的工作室负责制作真实的音效。育碧蒙特利尔的网络维护和技术支持人员都有超过百人。在育碧蒙特利尔的工作与其他很多工作室不同，这里的上班时间非常灵活，员工可能是上午7点上班，也有可能是10点，工作时长为标准的8小时，采用轮班制。上午10点到下午4点间随时有可能开会，因此这个时间段多数员工都在上班。

玛拉特说，育碧蒙特利尔是一个巨大而充满创意、人才与激情的地方。"我本人也是从开发一线过来的，我知道这个产业里其实需要一定的混乱状态，只有这样才会迸发出创意，在争吵中出现创新。"升职为育碧蒙特利尔首席执行官的玛拉特自称"拥有地球上最棒的工作"。

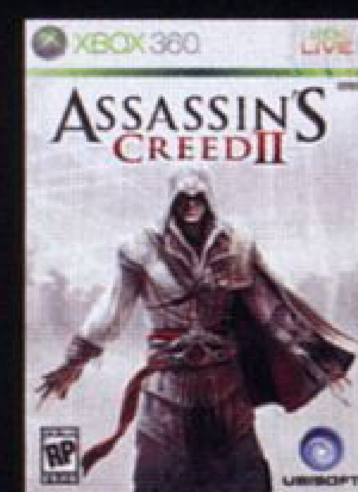
"我认为我们是市场的引领者，我们的产品就是最好的证明。"玛拉特自信地说。





▲外表貌不惊人的育碧蒙特利尔总部。

育碧蒙特利尔已公布新作



刺客信条 II

Assassin's Creed II

平台：PS3、X360、PC

预定发售时间：2009年11月17日

本年度育碧蒙特利尔的头号大作，也是育碧有史以来开发规模最大的游戏，总共投入了450人，是前作的三倍。《刺客信条》是一款累计销量超过700万套的游戏，但过于单调的任务设计遭到非议。本作以任务多样性为首要开发目标，拥有顶级水准的游戏画面和丰富的内容含量。本作将以文艺复兴时期的意大利为背景，达芬奇等历史名人都将出现，著名的历史经典将以最逼真的面貌呈现在玩家面前。

刺客信条 血族

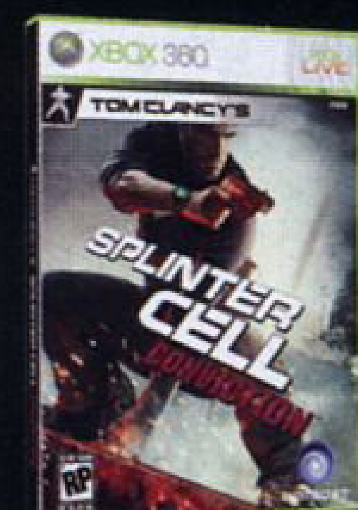
Assassin's Creed: Bloodlines

平台：PSP

预定发售时间：2009年11月10日

由育碧蒙特利尔工作室与Griptonite Games合作开发。本作故事发生在前作之后，游戏系统与之相似，游戏舞台则是转移到塞浦路斯。本作的剧情将会是衔接《刺客信条》与《刺客信条II》的桥梁。此外本作将可与PS3版《刺客信条II》联动。





分裂细胞 断罪

Tom Clancy's Splinter Cell: Conviction

平台：X360

预定发售时间：2010年第一季度

最初计划于2007年11月16日发售的游戏，中途对整个游戏完全推翻重来，导致之后多次宣布延期，于E3 2009期间公布了改变之后的全新面貌。据称之前将游戏彻底重做的原因是最早的开发方案与之前的系列作太相似，这次育碧蒙特利尔希望带给玩家焕然一新的游戏感觉。本作中山姆·费舍尔将会更多地利用场景中的各种物体战斗，与场景的互动性将达到前所未有的高度。



传世之书



掌中乾坤

GAMEBOY二十周年纪念特集

文 清国倾城 美编 一刀&anubis

2005 年 NDS 取得成功后，前美国任天堂市场部总裁乔治 · 哈里森曾表示，任天堂可能将从此放弃“GameBoy”品牌，这个开创了现代掌机游戏产业的产品线已经光荣地完成了自己的历史使命。

20 年前，任天堂用机能简陋的 GameBoy 轻而易举地击败众多高性能彩屏掌机，通过与家用机相同的商业经营模式创造了一个规模可观的掌机市场。几年后任天堂将家用机市场拱手让给了索尼，GameBoy 提供的丰厚利润让任天堂留得青山，在艰难时期里仍然能够保持盈利。之后 NGC 再遭惨败，同样是 GBA 拯救了任天堂。GameBoy 帮助任天堂挺过了两次生死劫，在它功成身退后，后继者 NDS 为任天堂创造了新的辉煌。

GameBoy 对现代游戏业的意义与 FC 一样重要，它让游戏的覆盖范围从客厅延伸到人们生活的每个角落，为如今日本掌机游戏市场规模超越家用机创造了基础。诞生于 GameBoy 的《俄罗斯方块》、《口袋妖怪》等游戏至今仍是掌机和各类掌上电子产品的主要支柱。就像 Walkman 开启了音乐随身相伴的新时代，因为 GameBoy 的出现，游戏成为一种与人们形影不离的娱乐形式。在 GameBoy 诞生的 20 年后，几乎所有人身上都会携带几款掌机游戏，无论是 NDS、PSP 还是手机或者 iPod，游戏无处不在。因此当岩田聪喊出要让 NDS 实现“人手一台”时，我们也许不应质疑他把牛皮吹破天，因为 GameBoy 的基因早已无处不在……

GAMEBOY



发售日

日本：1989 年 4 月 21 日
美国：1989 年 8 月
欧洲：1990 年 9 月 28 日

销量

1.18 亿台（含 GBC）

最畅销的游戏

俄罗斯方块（3300 万套）

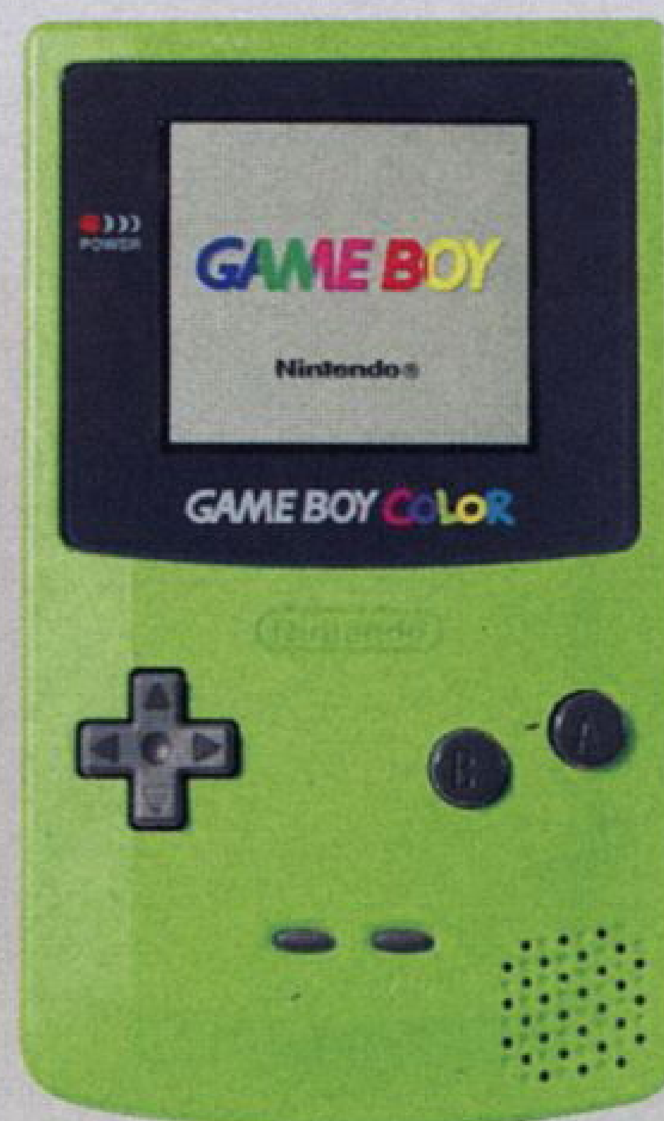
GAMEBOY 技术规格

CPU：8 位夏普 LR35902，主频为 4.19MHz，基于 Z80 处理器技术。
内存：8KB 内置 S-RAM
显存：8KB
ROM：最大 8Mbit（即 1MB）
屏幕：反射式液晶屏，160×144 像素
屏幕尺寸：对角线长 2.6 英寸
颜色：2 位元，4 阶“灰度”（绿色对深绿）
通讯：可通过内置的串行端口将两台 GB 联机，通过转接器可进行 4 人联机。
电源：6V、0.7W（4 节 5 号电池可使用 14 ～ 35 小时）
尺寸：90×188×32mm

GAMEBOY COLOR

发售日

日本：1998 年 10 月 21 日
美国：1998 年 11 月 18 日
欧洲：1998 年 11 月 23 日



最畅销的游戏

口袋妖怪 金 · 银（1451 万套）

GAMEBOY COLOR 技术规格

CPU：8 位夏普 Z80 处理器，主频为 8MHz。
内存：32KB
显存：16KB
ROM：最大 64Mbit（即 8MB）
屏幕：反射式液晶屏，160×144 像素
屏幕尺寸：对角线长 2.6 英寸
颜色：同屏显示 56 色，最大发色数 32768
通讯：添加红外线通讯端口可以无线联机。
电源：2 节 7 号电池可使用 10 小时
尺寸：135.5×78×27.4mm
重量：138 克（不含电池）

GAMEBOY 时间表



1889 年
山内房治郎在京都创办任天堂，生产与销售纸牌。



1941 年
GameBoy 之父横井军平诞生。

1952 年
任天堂首席游戏制作人宫本茂诞生。





1979 年
Jay Smith 设计了历史上第一台掌机 Microvision。



1980 年
横井军平设计了任天堂的第一台掌机 Game & Watch。



1981 年
宫本茂与横井军平合力设计了《大金刚》街机。

1982 年
《大金刚》Game & Watch 版降临，出现了标志性的十字键与双屏设计。



1989 年
横井军平率领任天堂第一开发部开发的 GameBoy 发售，标志着掌机业的诞生。



1989 年
世界上第一台彩屏掌机——雅达利“山猫”发售。



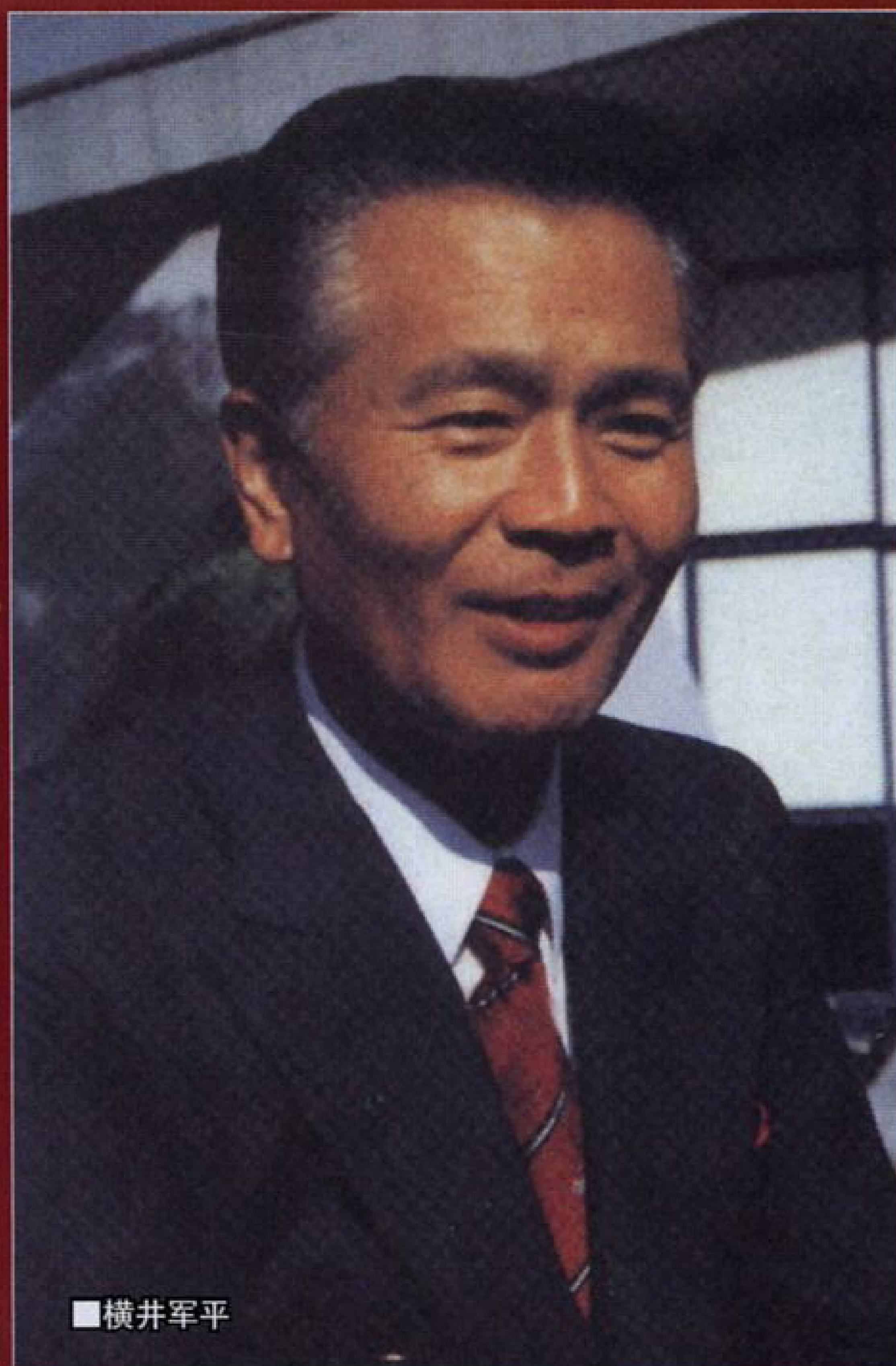
PART 1 通往GB之路

任天堂是掌机的先锋，但不是发明者。早在1970年代已经有不少玩具公司推出了简易掌机，最早的掌机是Milton Bradley推出的Microvision，这款掌机同样也可以更换卡带，总共有11款游戏。液晶屏、较长的电池续航时间和换卡式设计都成为后来的标准，但Microvision的技术太原始而粗糙，16×16的屏幕解析度以及0.1MHz的CPU速度只能处理几个简单的方块，那时也没有人想出《俄罗斯方块》那样的游戏。结果质量奇差的Microvision被悄无声息的淡忘了。

身为任天堂的“工程三杰”之一，横井军平经常从生活中寻找灵感，他为任天堂设计了无数充满想像力的玩具。某日横井军平乘坐电车上班，看到一个商务人士用随身携带的计算器自娱自乐。横井军平突然灵感迸发，如果为电车上闲极无聊的人们设计一款掌上游戏机，一定可以大卖！横井军平抵达任天堂后立刻开始进行掌上游戏机的研究，由于是面向上班族和学生等通勤者们的产品，他为这款掌机加入了一些实用的小功能，例如时钟。他将这款掌机命名为“Game & Watch”。

横井军平比Milton Bradley精明的地方在于，他没有使用真正的点阵液晶屏，因为那时不仅液晶屏的解析度普遍很低，而且以掌机的处理器性能不足以驱动以像素点构成的真正游戏画面。于是横井军平想到了一种巧妙的方式：他将各种人物、物件的图案直接印刷到屏幕上，游戏时的每一帧画面显示其中的一个图案，虽然印刷在屏幕上的有限的图案数量限制了游戏创作的发挥空间，但只要设计足够巧妙，同样也会产生无穷乐趣，而且比起一堆小方块，它的画面显然会漂亮许多。

“Game & Watch”果然与横井军平想像的一样大获成功，成为工薪族和学生通勤时的解闷佳品。而且由于每台Game & Watch只有一个游戏，有些消费者玩腻之后还会掏钱再买另一台不同游戏的Game & Watch。任天堂最后总共推出了59款Game & Watch，总销量超过4000万台，超过了此前的任何一款掌机产品，也成为了那时任天堂有史以来最成功的产品。在《大金刚》版的Game & Watch中，横井军平还发明了对后世影响深远的十字键设计，其双屏设计也成为后来NDS的灵感源泉。


■横井军平

Game & Watch虽然简单有趣，不过毕竟是过于简单，无论游戏设计得多么有趣，总会有玩腻的时候，任天堂不能指望每个玩家都买回一堆的Game & Watch。只有换卡式设计才能让主机成为一种平台长期发展。在日本的换卡式掌机先锋是知名玩具公司Epoch于1984年推出的Epoch Game Pocket computer，这款掌机基本上是美国同类产品的日本山寨版，虽然售价低廉，但仍然惨遭失败。

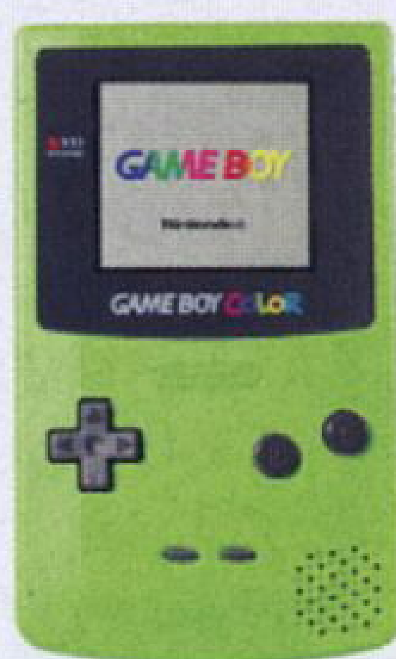
1987年，横井军平开始思考设计一款可以换卡带的掌机，他的合作伙伴是长期以来的得力助手冈田

1996年
更加轻薄的GameBoy Pocket发售。



1995年
任天堂推出了多种颜色的GameBoy，开创了以新颜色主机吸引玩家的先河。





1998年
使用彩色屏幕的GameBoy Color发售。



2001年
GB后续机种GBA发售。



2005年
GBA的终极迷你形态GameBoy Micro发售。

1990年
海湾战争爆发，某个被轰炸的美军军营里发现了一台全身烧焦却可以正常游戏的GB。





1995年
Virtual Boy发售。



1990年
世嘉推出了Game Gear掌机。



2003年
GBA SP发售，增加前光灯采用折叠式设计。



1997年
增加背光灯的GameBoy Light发售。

2004年
NDS发售，GB系列产品逐渐退出历史舞台。





■款式多样的Game & Watch是最早取得成功的掌机。

而努力。另外，凡是还不成熟的科技我们绝不引用，只有成熟且可靠的科技才能使我们有降价与大量生产的空间，当然，另一个重要条件就是要有娱乐性，否则一切都是空谈！"横井军平的这种设计思想早已经融入了任天堂的基因，决定了任天堂的企业与产品特色。时至今日，任天堂依然严格遵守横井军平定下的设计原则，岩田聪曾表示，"使用成熟技术"的理念一直是他所坚持的基本政策。

智。多年来，冈田智一直是任天堂的幕后英雄，很多大名鼎鼎的游戏与硬件都是出自冈田智之手。1986年横井军平担任制作人的《银河战士》与《光神话》真正的导演就是冈田智，横井军平更多的是负责行政管理，冈田智才是冲在开发一线的功臣。GameBoy的设计方案虽然由横井军平提出，但真正的内部结构是由冈田智率领任天堂第一开发部的45名研究人员进行设计，横井军平设计了GameBoy的整体结构与外观，"短、小、轻、薄"是其主要设计思想，也是横井军平一贯的原则。早在设计Game & Watch时，横井军平曾对属下说："我们应该朝着设计出更小、更薄、更轻的东西

虽然名字叫GameBoy，横井军平的真正市场目标是成年人，据说这个名字本身就有挑战Walkman的强烈意识，一个是"boy"，一个是"man"，前者更具朝气，象征着未来。在任天堂研发GameBoy的同时，索尼其实也在秘密研究一款掌机，作为其Walkman便携消费电子战略的一个新产品线，其开发代号为"Gameman"。据《华尔街日报》报道，GameBoy公布后，正在开发Gameman的索尼工程师们无不愕然，索尼的经理与董事们在总部里扔出一叠GameBoy的宣传资料，怒不可遏地向工程师们吼道："这款产品明明是我们先开始研发的，你们说为什么会让任天堂捷足先登？"考虑到任天堂是游戏产业的龙头老大，而且索尼是SFC的研发合作伙伴，为了不得罪任天堂损失SFC的芯片订单，索尼决定放弃几乎已经开发完成的Gameman。事后参与此项目的多名工程师被调职或引咎辞职。

鲜为人知的是，不仅索尼在秘密研究掌机，身为任天堂爱将的Rare当时也在对GB一无所知的情况下研究掌机。Rare创始人Chris Stamper设计了FC的掌机版，这与后来改机高手们设计的便携版FC类似，直接插上FC卡带就可以玩游戏。Stamper完成他的设计后，与美国的合作伙伴Joel Hochberg一起向美国任天堂演示了他们的新发明。虽然这款掌机块头大、耗电量惊人，Stamper还是希望任天堂能够对硬件进行改良后将其打入市场。美国任天堂总裁荒川实与霍华德·林肯亲自接见了Stamper，看完他的设计后，他们将Stamper带到一间小密室里，参观了当时向其他第三方严格保密的GameBoy试作机。从密室里出来后，荒川实与霍华德再三叮嘱Stamper："不要将刚才看到的一切透露给任何人，不要再自行设计掌机。"



■日本最早的换卡式掌机Epoch Game Pocket computer。

PART 2 征服全球

由于使用了换卡式设计，因此GameBoy必须要使用点阵式液晶屏才能为每款游戏呈现不同的画面。但液晶屏也成为GB在后来十几年时间里困扰玩家的最大问题。当时的LCD液晶屏技术仍然非常落后，刷新率极低，通常被使用于显示静态画面的电子仪器，例如计算器、教育仪器中的文字显示屏等。由于屏幕刷新率低，GB虽然能够像FC一样处理高速移动的物体，但是在屏幕上的显示效果非常模糊。还有一个问题是GB屏幕显示出来的画面呈黄绿色，并非纯粹的黑白画面。横井军平的玩具设计理念渗透到任天堂的各种硬件产品，严格控制成本是绝大多数产品的设计前提，为了将售价控制到1.3万日元之内，并且实现一定的硬件销售利润，GB所使用的液晶屏与处理器都只是当时的中低端产品。GB发售后很多玩家希望任天堂推出升级版，至少要像雅达利的"山猫"掌机一样采用彩色屏幕，但横井军平认为GB的短处恰恰是服务于实用价值，它的黑白无背光屏幕可以大大延长电池续航时间。在充电电池并不是很常用的当时，这可以帮助玩家节省一大笔开支。此外Game & Watch的成功让横井坚信，硬件性能并不重要，只要游戏足够有趣，就可以让硬件大卖。



■任天堂总部

Wayforward Technologies公司主管Rob Buchanan认为："严格的硬件限制对于游戏开发可能会成为一件好事，当时只有四阶灰绿色调可用的游戏画面逼迫着我们想尽一切办法在小屏幕中装下更清楚、更漂亮的画面。同时让我们珍惜画面中的每一个像素，用游戏性填补画面的不足。"

在研发硬件的同时，横井军平率领的团队也在开发首批GB游戏。刚开始时规划的游戏与FC的初期作品类似，主要是一些简单的体育游戏和棋牌游戏，比较适合在电车上随时游玩。为了吸引更多玩家购买，任天堂还制作了《超级马里奥大陆》，根据最经典的《超级马里奥兄弟》制作。该作的制作目的是告诉人们GB就是便携化的FC，将会把家中才能享受到的乐趣随时传递给玩家。《超级马里奥大陆》在原作基础上进行了简化，减少了关卡数量，由于并非宫本茂直接监督，本作给人的感觉有些"古怪"，不过在外表上与FC版非常相似，能够在户外和电车里玩到这样的游戏已经很让玩家向往。

1989年4月，GB首发时同步推出的游戏共4款，其中3款分别是《棒球》、《高尔夫》和《打砖块》，《超级马里奥大陆》自然是首发的主打大作。为了该作而购买GB的玩家不计其数。WayForward创意指导Matt Bozon说："1989年GB发售时，我刚开始买不起，所以只能买了一套《超级马里奥大陆》，然后把它挂在我宿舍墙上的画框里。它在我的宿舍里挂了好几个月，每天都激励着我卖掉自己的画攒钱买个GB。"

由于横井军平对成本的严格控制，GB的售价控制到1万日元以内，比山内溥提出的目标还低。山内溥相信这样便宜而有趣的产品肯定会大受欢迎，因此花了血本进行大规模的广告宣传。早些年GB的广告

主要是面向成年人，早期的平面广告中经常会看到商务人士拿着GB玩《俄罗斯方块》的情景，这些广告通常投放于财经时事报刊上。简单而令人上瘾的《俄罗斯方块》确实成为很多中年商务人士出差在外的好伙伴，经历过那个年代的欧美玩家可能都有过GB被老爸老妈偷走玩《俄罗斯方块》的回忆。GB成为1989年最时髦的电子产品，在飞机头等舱内、各大公司的餐厅里都可以看到很多成年人忘我地投入到GB的游戏世界中，一些公司老板开始抱怨厕所不够用了，因为经常有员工躲到厕所里一玩就是老半天。1991年5月前美国总统老布什在下榻的旅馆里召开军事情报会议时，被记者发现他的手上拿的不是国际机密档案，而是一台GB。结果老布什拿着GB的照片很快出现在第二天的各大报纸上。


■世嘉的GameGear当时被视为高端贵族机。


■雅达利的山猫掌机。

在日本，GB发售后两个星期内已经销售了20万台，登陆美国后第一天就卖了4万台。当时的美国任天堂总裁荒川实连夜向日本总部打电话要求尽快加大供货量，不久第二批共110万台GB从各地工厂浩浩荡荡地运往美国。当时据《时代》杂志报道，美国各大零售商的实际订货量是任天堂发货量的两倍以上，为确保供货的公平性，任天堂最亲密的合作伙伴“玩具反斗城”都无法获得足够的供货。100多万台GB运到美国后不到几个星期就销售一空了。

所谓一将功成万骨枯，在GB成功的背后，有无数主机惨遭淘汰。GB发售后陆陆续续有多部掌机上市，其中任何一部的性能都高于GB，背光、彩屏、更强的处理器都无法击败技术原始的GB。任天堂的两大主要竞争对手是世嘉和雅达利。世嘉的GameGear是一部相当优秀的掌机，基本上是世嘉8位机Mark III的便携版，《索尼克》等大作使其获得了不少青少年的喜爱。而且当时世嘉的MD开始在北美占据上风，因此不少观察家认为GameGear也终将取代GB。

另外一部来势汹汹的掌机是雅达利的“山猫”(Lynx)，它与GB一前一后地上市，其实其项目启动时间比GB更早。山猫基于1986年Epyx公司研发的一款掌机雏形，由于公司濒临破产，他们只能将设计方案卖给了雅达利。这部主机的个头硕大无比，而游戏卡带却小得可爱。从硬件设计角度来说，山猫比GB更为出色，当时获得了业界极高的评价，可惜缺乏优质游戏成为其致命缺陷。山猫的大多数游戏是雅达利街机游戏的移植版，屈指可数的几款原创游戏都很平庸。早已没落的雅达利也没法像任天堂一样通过铺天盖地的广告吸引人们的注意。



■《俄罗斯方块》的降临让GAMEBOY获得了成年人的喜爱。

无论是GameGear还是山猫，个头臃肿、耗电量太大都是最致命的缺陷，当然在售价方面也缺乏竞争力。而最重要的是，GB拥有一大批专门为掌机制作的优质游戏。GB发售的第一年，《俄罗斯方块》是每个GB用户的必备游戏，其他游戏较为简陋。从1991年开始，第三方逐渐积累了GB游戏的制作经验，出现了堪与同时期FC游戏媲美的经典之作，例如《恶魔城II 贝尔蒙特的复仇》、《魔界塔士 沙加》等名作，不过最受欢迎的始终仍是任天堂自家的作品。5TH Cell公司在E3 2009中凭借获得无数大奖的《神笔小子》而一举成名，该公司创始人Jeremiah Slaczka年纪轻轻，GB曾是他的第一台主机：“GameBoy实际上是我拥有的第一部主机，我记得在9岁圣诞节那年获得了一台GB，玩到了我的第一款RPG——《塞尔达传说 梦见岛》。那是一次不可思议的经历，不管是在小镇里闲逛，还是在迷宫里探索。我记得曾经因为握GB太久而把手弄伤——按键的位置真是太奇怪了。”

PART 3 涅磐与重生

任天堂在千叶幕张会展中心召开的个展中，到处都是N64和SFC的身影。穿过成片的N64展示区，来到一个最偏僻的小角落，GB之父横井军平正神情没落地站在Virtual Boy的小展台里。与平常公开露面时的形象一样，他穿着一件深黑色的西装，里面是一件纯白的衬衫，打着暗红色的领带。他是一个瘦弱的老者，较大的脑袋与瘦小的体格和窄小的肩膀明显不大相衬。会场里人来人往，但很少有人来光顾他的小展台，难得有观众来捧场时，横井军平就会热情地迎上前去亲自做示范。这是任天堂对横井军平的惩罚，这位在30年前为任天堂创造了第一款玩具的发明家是任天堂帝国的开国功臣，他的发明不计其数，然而这次惨痛的失足却让他晚节不保。一年前VB发售后，市场反响之恶劣几乎是任天堂历史上前所未见的惨况，东京的各大零售店早就以贱价用卖手头上积存的仓底货……

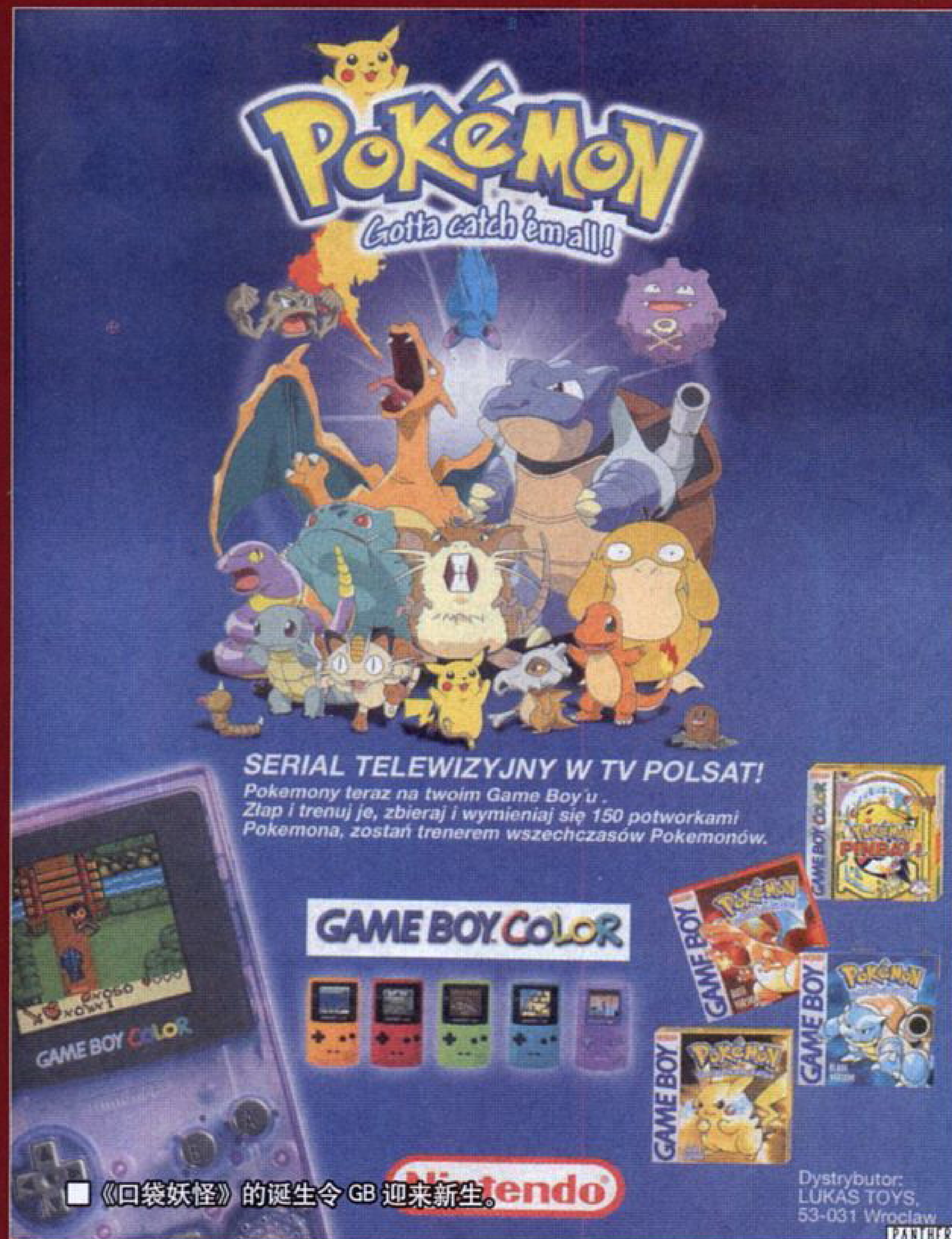
1994年后，本来就机能孱弱的GB更显老迈。随着32位机的到来，家用机已经进入3D时代，第三方将大量资源都投入到次世代游戏的开发，GB受到了冷落。任天堂也将精力主要放到N64身上，GB游戏数量锐减。任天堂逐渐冷落GB的另外一个主要原因是Virutal Boy。山内溥与横井军平原本打算将Virtual Boy作为GB的换代机种，因此将掌机游戏开发团队资源都投向了VB。没想到这部超前采用立体成像技术的“掌机”败得惨不忍睹，在它身上投入的资金与资源全部打了水漂。传统的日本企业很少解雇员工，尤其是劳苦功高的老将，不过如果这些老臣子酿成大错，就会在一定期间内被惩戒示众，然后再恢复到原来的地位。把横井军平派到展台上当讲解员就是任天堂的惩罚方式之一，山内溥的本意是让横井自己感受玩家对VB的失望与不屑，让他吸收失败的教训，然后再将他恢复原职。但横井军平早已心灰意冷。那一年8月，横井军平离开了工作30余年的任天堂。他开了一家自己的掌机公司KOTO，与Bandai秘密合作研发新掌机WonderSwan。



■Virtual Boy的惨败令人唏嘘感叹。

1997年10月4日，横井军平乘坐任天堂昔日同事木曾悦雄驾驶的汽车行经石川县小松市北陆自动车道时发生追尾事故，木曾将车停

GAMEBOY 杀戮史



■《口袋妖怪》的诞生令GB迎来新生。

到路边，然后两人一起下车检查汽车的受损状况。就在此时，另一辆车从侧面疾驰而过，将两人当场撞倒在血泊中。木曾被撞断了肋骨，而横井军平在两个小时后不治身亡，享年56岁。辉煌一生的横井军平晚年饱受挫折，在灰暗中与世长辞，引来业界唏嘘不已。

VB的失败以及索尼和世嘉对家用机市场的极速吞噬让任天堂前后受困，就在这最艰难的时期，鸿运当头的任天堂再次交了好运。原本没有抱太大期望的《口袋妖怪》悄然成为新的社会现象。在《俄罗斯方块》之后，已经7岁的GB迎来了又一款改变命运的巨作，原本已经跌至谷底的销量逐渐反弹。1997年后PS进入了巅峰时期，然而连续数年的日本游戏销量榜首宝座却一直是由《口袋妖怪》霸占。

1996年2月发售的《口袋妖怪》是一家小公司Game Freak提出的创意，当时宫本茂正准备好好利用联机功能让GB重新焕发活力，《口袋妖怪》的收集、育成和交换概念正好与宫本茂的想法吻合。为了促进玩家与好友间多多利用联机功能交换口袋妖怪，宫本茂提议将游戏分为两个版本推出，不同的版本怪物的出现几率也不同，通过交换的方式才能更快地增加自己收藏的口袋妖怪种类。

《口袋妖怪》的初期市场反响并不是很热烈，任天堂的首批发货量只有20万套。但在游戏发售后不久，联机交换功能使得该作在玩家间口耳相传，越来越多的中小学生加入到捕捉口袋妖怪的大军。多数游戏上市一个月后就被撤下货架，而《口袋妖怪》卖了大半年销量反而越来越高。任天堂知道一棵新的摇钱树正破土而出，为了催热《口袋妖怪》现象，任天堂开始与动画公司合作制作《口袋妖怪》的电视动画版，结果凭借口袋妖怪们的魅力，该动画成为日本收视率最高的儿童节目。任天堂开始将口袋妖怪广泛授权到玩具、服饰、食品、集换卡片等各类周边产品，《口袋妖怪》成为一个产值达数十亿美元的产业。

为趁热打铁，1996年末任天堂公布了更加轻薄的GameBoy Pocket，同时推出了一系列经典游戏的廉价版，成功令GB焕发了第二春。1998年任天堂开始在美国推出《口袋妖怪》，这次任天堂是有备而来，投入了巨额的宣传费，电视动画、玩具周边在几周内陆续推出。《口袋妖怪》电视动画版打破了多数日本动画在美国不吃香的尴尬境地，成为最受少年儿童喜爱的电视节目。《口袋妖怪》的集换卡片风靡全美，很多小学不得不禁止学生将卡片带到学校，有些学校将禁玩《口袋妖怪》写到了学校的规章制度里。一位校长说："我当校长的10年来，这是第一次对某个特定玩具下达禁令。这次我们不得不这么做！"一些家长甚至联名起诉任天堂，指控任天堂宣传《口袋妖怪》集换卡片的方式是鼓励儿童赌博的行为。美国精神病学家John Lochridge指责任天堂在对儿童进行"洗脑"，因为"他们无法再思考其他事情，不想再做功课。他们一整天都在谈论口袋妖怪。"

也有一些家长对《口袋妖怪》表示支持，一位家长说："孩子们有可能因为它而和其他任何孩子成为好朋友，看到路边有人在玩《口袋妖怪》，他们就会凑上去，然后立刻成为了朋友。这样很好。"有些成年人偷偷表示他们也在玩《口袋妖怪》，已经身为人母的Kelly Kimball说："是我的孩子带我玩的，只用了三个小时我就上瘾了。"

GB的突然复苏让第三方甚至任天堂本身都始料未及，各厂商的经营层还没来得及为GB的复苏而重新加强掌机游戏的开发，因此在《口袋妖怪》之后，GB又经历了一段时间的游戏荒。为了激励第三方重新为GB开发游戏，同时与纷纷投靠索尼的第三方重修旧好，任天堂于1998年推出了GBC。

自从GB发售以来，彩色屏幕一直是玩家们的怨念，直到GB诞生的9年后，任天堂才总算为GB添加了色彩。不过想要深夜躲在被窝里玩游戏的玩家仍然无法如愿，GBC延续了GB的设计原则，为了省电和节省成本仍然没有添加背光灯。GBC与GB的游戏互相兼容使其拥有大量现成的游戏可玩，彩色的屏幕暂时缓解了玩家对一代掌机的渴求。这段时期SNK与Bandai杀入掌机市场，他们继承了GB短小轻薄的设计思想，拥有较小的机身、足够长的电池续航时间和低廉的售价，而且也有不少高质量的游戏可玩，因此从任天堂手中抢走了一些玩家。任天堂意识到GB虽然生命力顽强，但终究已经老迈，推出新一代掌机的时机已经成熟。










PART 4 开启未来

1999年，随着PS步入晚年，日本游戏市场规模开始萎缩，日本各大游戏公司都出现了严重的业绩下滑。而任天堂因为《口袋妖怪》和GBC销售带来的丰厚利润而一枝独秀，第三方拥立索尼成为游戏产业的新霸主，却发现游戏产业的暴利时代已经结束。在任天堂时代里他们虽然受尽压迫，但是却可以轻轻松松地将游戏卖个百八十万，而到了PS末年，他们用大量成本制作画面华丽的大作却只能在十几二十万的销量上徘徊。而曾被认为已经葬送霸业的任天堂仍在享受源源不绝的利润。

在美国，任天堂几乎是仅凭《口袋妖怪》这一款游戏扭转了美国游戏产业的萎缩。1999年美国家用机市场规模小幅降低，而整体产值却在《口袋妖怪》和GBC的热销下增长了10亿美元。1997年《口袋妖怪》在美国发售前，美国的掌机市场规模为2.94亿美元。1998年随着《口袋妖怪》的发售，美国掌机市场规模提高到4.66亿美元。到了1999年，《口袋妖怪》进入全盛期，美国掌机市场规模达到了12.6亿美元，占游戏市场总规模的18%。据玩具产业分析家估计，到1999年底，《口袋妖怪》相关产品已经创造了超过60亿美元的产值，这几乎与当时日本游戏产业的总规模相当。比起通过与主机同捆赠送赚人气的《俄罗斯方块》，让GB重回公众视野的《口袋妖怪》才是一部真正的印钞机，它所创造的利润让任天堂得以摆脱家用机市场被夺、日本经济大萧条和游戏产业不景气的三大冲击。

GBC与《口袋妖怪》超乎想像的热度让任天堂推迟了新一代掌机的推出时间。其实早在1995年，看到GB的萎靡不振，任天堂除了推出轻薄型号外，也开始了新一代GB的研发。1996年《Total！》杂志接连两期报道了任天堂正在研发的新一代主机，1996年7月《GameInformer》杂志也报道了任天堂的新掌机代号为"亚特兰蒂斯计划"，之所以取这个名字是因为当时在亚特兰大举办的奥运会。当时"亚特兰蒂斯计划"预计的发售时间是1997年初。后来随着GBC的公布，很多人都以为所谓的"亚特兰蒂斯计划"其实只不过是GBC。事实上，当时的报道中提到了该掌机将会使用32位的RISC处理器，"能够实现可与SFC媲美的游戏画面"。从这些描述来看，"亚特兰蒂斯计划"正是后来的GBA。



■任天堂在2009年游戏开发者大会中透露了1995年研发的GBA的前身，应该就是当时传闻的"亚特兰蒂斯计划"。



GBA SP的广告完全打破了任天堂以往的广告风格。

1998年后，WonderSwan、Neo Geo Pocket等高性价比掌机取得了小规模的成功，Square全面支持WS，公布了一系列的《最终幻想》重制作品；Capcom与SNK的联合让NGP成为格斗玩家的最佳选择。《口袋妖怪》延长了GameBoy的寿命，但新主机的出现抢走了任天堂不少的潜在用户。而真正推动任天堂下定决心升级换代的是索尼PocketStation的出现。1999年，索尼公布了与Bandai的一系列合作计划，为WS与PS的联动准备了不少十分有趣的功能。同时PS的记忆卡式迷你掌机PocketStation引起了业界的强烈关注，分析家普遍认为索尼会借助PocketStation打入掌机市场，一雪当年Gameman胎死腹中之遗恨。各大第三方都对PocketStation的公布欢欣鼓舞，Square的《最终幻想VIII》、《圣剑传说》，Namco的《山脊赛车4》、《永恒传说》，Capcom的《街头霸王Zero3》，Konami的《潜龙谍影》等游戏纷纷设置了支持PocketStation的功能。PocketStation于1999年1月发售后，首批数十万台出货很快销售一空，市面上出现了一机难求的局面。这样的火爆景象让任天堂忧心忡忡，担心索尼若进军掌机市场会断了自己最后的财路。已经被搁置2年的"亚特兰蒂斯计划"重新启动，任天堂对其造型和设计细节进行了变更，并更名为GameBoy Advance。

2000年6月，GameBoy累计销量突破一亿，市场已趋于饱和，任天堂果断地将掌机开发资源转向GBA。2001年3月21日，GBA于日本发售，风头远远超过了正凭借多款大作进入快速普及阶段的PS2，此后长踞硬件销量榜首。业绩惨淡的Square多次要求与任天堂重修旧好，目的就是为了沾一点GBA的光，最终任天堂以"为NGC开发《最终幻想》"为条件批准Square开发《最终幻想战略版Advance》，并与其合作发行，实

附录：《纽约时报》对横井军平之死的报道

记者：Velisarios Kattoulas 时间：1997年10月9日

56岁的横井军平 GAMEBOY创造者、电子游戏大师于日本辞世

横井军平将会被我们永远铭记。1980年代末，他的天才发明为全球5000多万人留下了难忘的回忆。

横井先生今年56岁，在上周六的一场车祸中不幸丧生，他已经在本周三于京都下葬。横井先生是玩具设计大师，他在日本游戏公司任天堂率领一个工程师团队设计了GameBoy——它是全球最畅销的掌上型游戏机。

更重要的是，被称为"GameBoy之父"的横井军平是先锋中的先锋，引领了1980年代消费电子产业的革命，他和来自任天堂、索尼、东芝和夏普等公司的工程师们一起推动了技术的发展，让十数亿人的生活充满活力。

与此同时，日本经济正在从重工业转向消费型，而横井先生与他同行的工程师们是日本向着世界第二大经济体转型并成为一种重要文化力量的代表性人物。

"在1980年代初，日本一直深受好莱坞电影和其他外国文化的影响。"博报堂生活综合研究所执行主管关泽秀彦说，"现在我们终于看到日本对美国和其他国家的文化造成强烈影响。"横井军平的GameBoy就是这种强大影响力的一个标志。

横井先生出生于日本西部的古皇城京都，小时候他就已经对电子产品有浓厚兴趣，大学时研究的是电子专业。1965年大学毕业后，他加入了任天堂，当时那家公司只是一家纸牌生产商。横井先生从电子维护部门做起，因为用闲暇时间设计的玩具而获得赏识，很快被提拔，他的设计非常畅销。

"横井先生有惊人的天赋，而且性格和蔼，在任天堂深受尊敬与爱戴。"任天堂京都总部广报课长皆川恭广说。

去年8月，横井先生离开任天堂开办了自己的电子公司。最近几年来，他迷上了跑车。

最初的报道称，他离开的原因是为Virtual Boy游戏机销量惨淡负责。不过皆川先生表示完全没有这么一回事。横井先生去年11月曾在某周刊的专栏中表示离开任天堂是为了寻找新的挑战。

现了全球200多万套的出色销量。以高利润率的GBA游戏为诱饵，任天堂相继与多家第三方化解仇怨。2001年末NGC发售后市场反响冷淡，任天堂家用机业务出现前所未有的巨额赤字，仍然是依靠GBA丰厚的利润支撑业绩，GBA连续数年在圣诞商战中战胜PS2，帮助任天堂捱过了最灰暗的时期。1996年任天堂放弃Famicom品牌，走向了3D时代；2004年，任天堂放弃GameBoy品牌，开创了操作方式革新的新时代。GameBoy的时代已成过去，但它的设计思想将在今后任天堂的所有产品中得到继承。"用新的思维方式让陈旧的技术焕发活力"这是横井军品毕生奉守的设计原则，技术落后的GameBoy系列主机是这一原则最具代表性的产物。无论多超前的游戏画面都将在历史的长河中显得陈旧不堪，唯有游戏的乐趣本质将被永远铭记。从简陋的方块，到几十个黑白像素点构成的口袋妖怪，游戏业的乾坤变幻总是始于貌不惊人的掌中方寸之地……



■超迷你的GameBoy Micro是GB的终极形态。



PART 5 GAMEBOY的硬件发展之路

任天堂的掌机总是在不断地改良，通过改良的新机型不断刺激市场，创造新的市场需求。因此有人认为任天堂的掌机刚开始时总是故意留出一些改良的余地。GB之所以生命力能够长达十几年，也要归功于硬件设计的不断改进。虽然说横井军平的设计原则是短小轻薄，但GB的第一个机型其实并不是很小也不是很轻，加上4颗电池后，重量将近400克，当时经常有小学生因为长时间玩GB而导致关节炎的报道。因此不断朝着轻薄化的方向发展是任天堂努力的目标，作为GB终极形态的GameBoy Micro可以说是迄今为止最迷你精致的主流掌机。

■ GB彩色系列

1995年任天堂打出了"Play it Loud！"(大声玩)的宣传口号，推出了多款新颜色的GB，从此开启了以新颜色主机刺激市场需求的历史先河，今后任天堂所有的主机乃至索尼与微软的主机都纷纷沿用了彩色主机的策略。"Play it Loud！"系列GB共推出了红色、黄色、绿色、黑色、蓝色、白色以及透明外壳共7款。另外还有一个极为罕见的限量版红色曼联GB，在主机正面印上了曼联的标志，于英国地区限量发行。



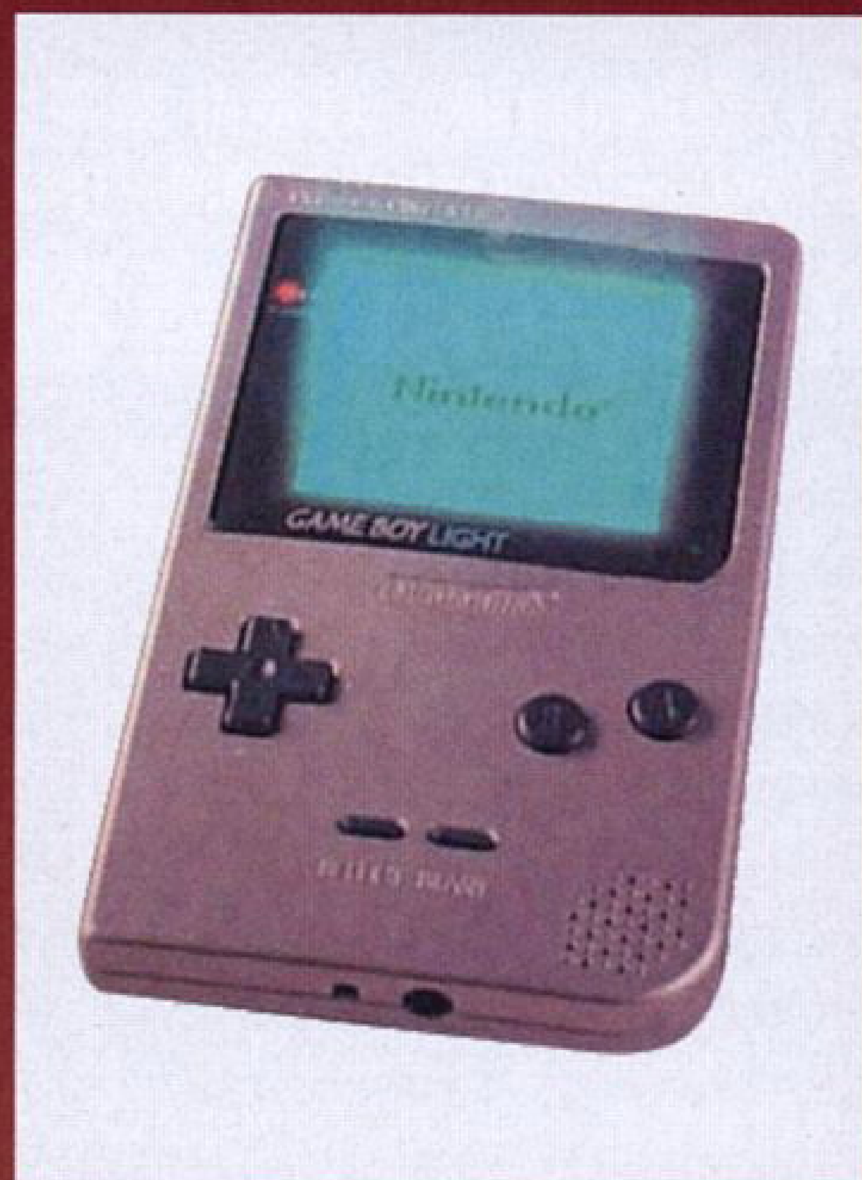


■ GameBoy Pocket

1996年任天堂推出了更小、更轻的GameBoy Pocket。体积大大缩小的主要原因是采用了更先进的生产工艺，使其功耗大大降低，因此仅需使用两节7号电池就可以玩10个小时。由于GBP的联线端口比较小，因此需要使用转接器才能与GB连接。GBP的屏幕也从原来的绿色变为真正的黑白液晶屏。

■ GameBoy Light

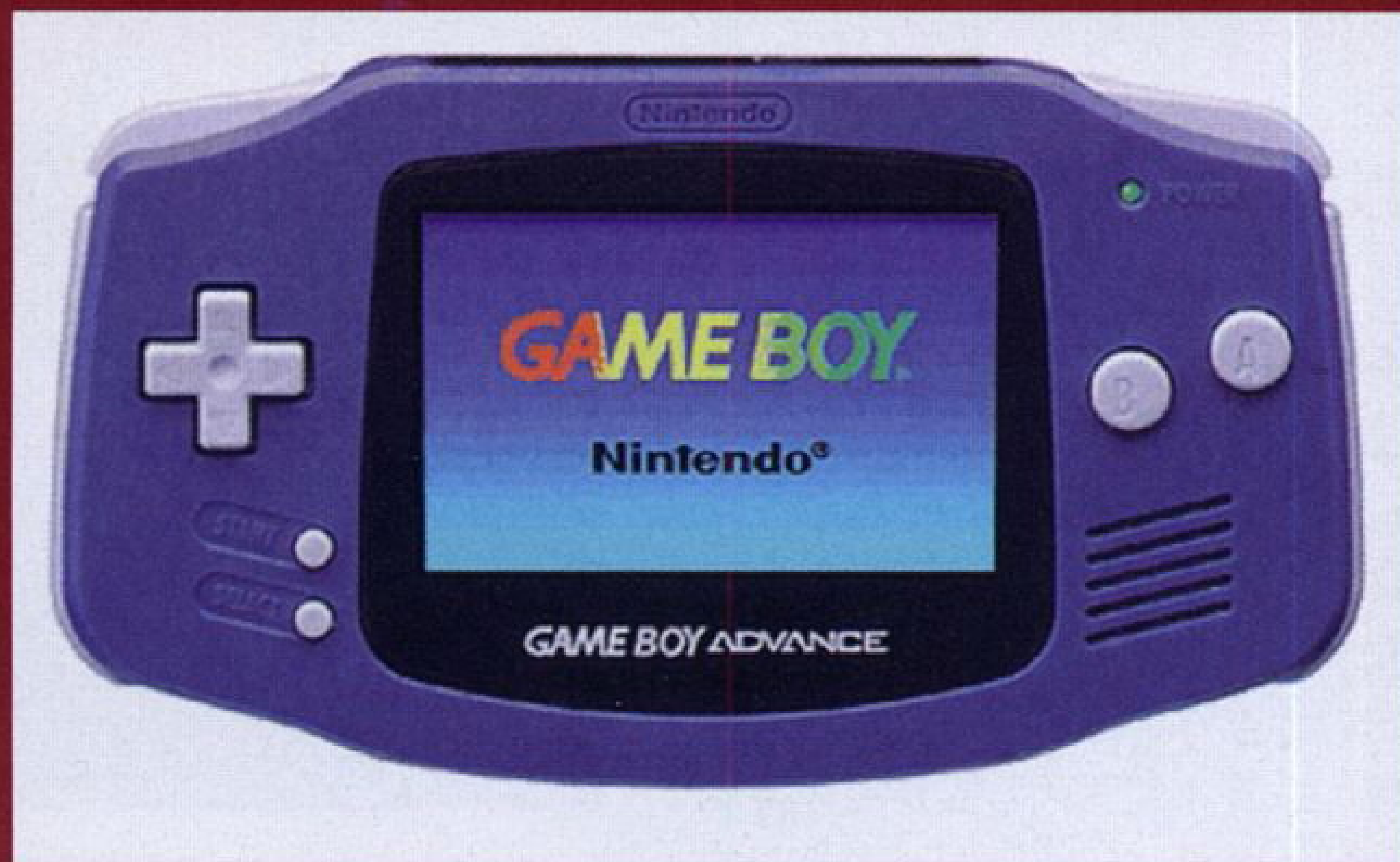
这款机型于1998年发售，仅限日本地区。比起GBP，GBL的尺寸稍大，主要原因是它添加了背光。它使用的是两节5号电池，在开灯的情况下能使用12小时，关灯可以使用20小时。



GameBoy Color

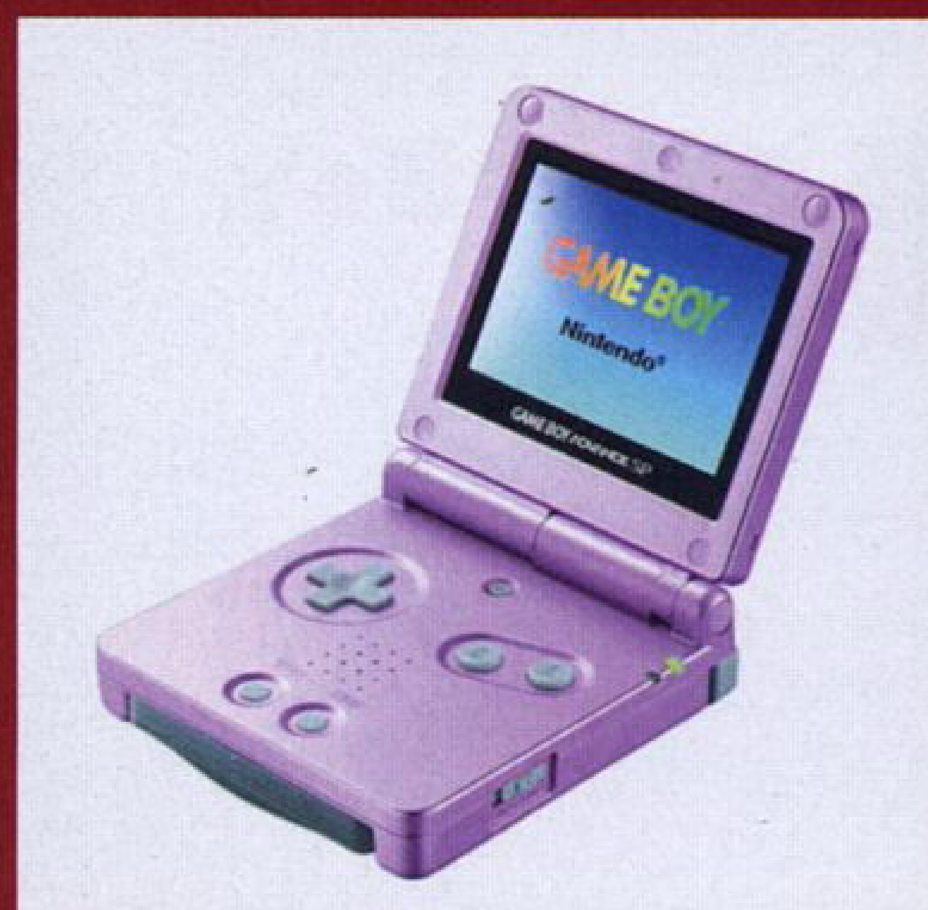
GBC 不仅可以兼容 GB 的游戏，而且还可以使其彩色化，将其四阶灰度转为四种颜色。它还可以让 GB 游戏的人物与可动物体和背景呈现不同的颜色，使得总颜色数超过 4 种，不过这会导致部分游戏出现颜色混乱。某些游戏中与背景融为一体的隐藏敌人与道具到了 GBC 上会呈现不同的色彩，因而失去了隐藏的意义。在 GBC 上玩 GB 游戏时，可以在启动时通过特定的按键组合改变色调。此外某些 GBC 游戏也可以在 GB 上游玩。





GBA SP

2003 年 2 月 14 日，在玩家的强烈要求下，任天堂终于推出了使用前光灯的 GBA SP。GBA SP 还是用了内置的充电电池，开灯的情况下可以玩 10 小时。化妆盒般的折叠式设计更加时尚，任天堂也为其进行了面向成年人的一系列宣传活动。2005 年 9 月任天堂推出了特别改良版的 GBA SP，采用了高质量的背光灯。



GameBoy Advance

2001 年 3 月 21 日发售，采用了 32 位元处理器，频率为 16.8MHz，理论上性能与 SFC 相当。另外它还包含一颗 Z80 处理器和特殊设计的卡带插槽用于兼容 GB 和 GBC 游戏。与 FC 进化到 SFC 一样，任天堂为 GBA 增加了 L/R 键。GBA 最受争议的地方是屏幕没有背光，而且在同样的采光条件下，明显比 GBC 的显示效果暗许多。



GameBoy Micro

GBA 的终极形态，模仿 FC 的手柄设计，大小只有 50×101×17.2mm，重量只有 80 克。由于内置电池的尺寸减小，在最高亮度下，它的电池续航时间降到 5 小时。GBM 采用了背光屏幕，画面效果更出色，不过由于屏幕变小，因此在游玩时比较容易导致眼疲劳。

PART 6 五花八门的GAMEBOY周边

口袋摄像头



1998 年推出，不仅兼容 GBP 和 GBC，还可以在 GBA 上使用。该摄像头插到卡带插槽上即可使用，还有一款内置的游戏，由《口袋妖怪》开发商 GameFreak 制作。当时这款摄像头曾经被吉尼斯世界纪录收录为“世界上最小的数码相机”。它只能拍摄 128×112 像素的 4 阶灰度图片，可以说是世界上最简陋的摄像头之一。

口袋摄像头有三大功能：拍摄、观看与游玩，拍摄方面准备了定时拍摄、图片混合等功能；观看功能有幻灯片、动态播放等；口袋摄像头对应的游戏与索尼的 EyeToy 有些相似，可以在摄像头前移动自己的手来接球和投球，或者让玩家的脸变成游戏中的 BOSS。


■用口袋摄像头拍摄的图片。

口袋打印机

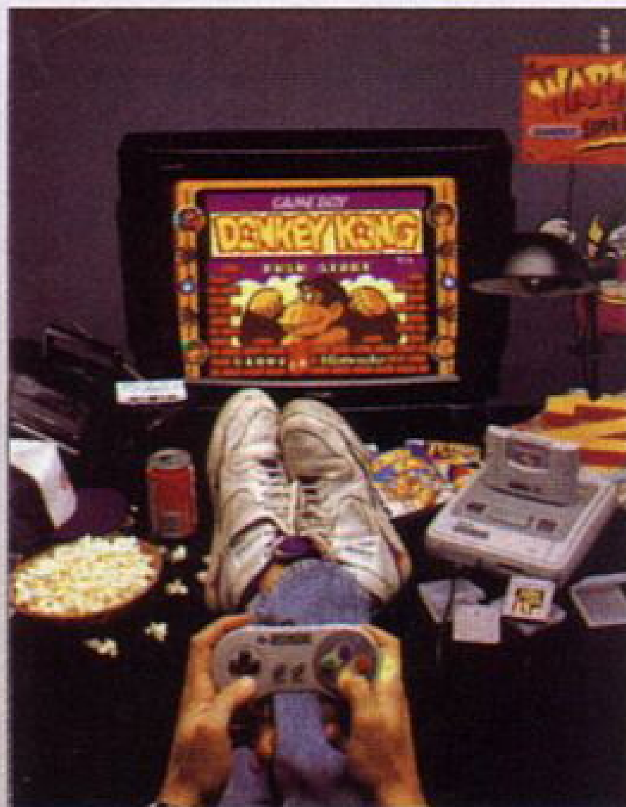
1998 年与口袋摄像头配合推出的周边，需要使用 6 颗 5 号电池，使用的是特殊的 3.8 厘米宽的热敏纸。这些专用热敏纸为单独销售，一包三卷，分别为白、黄、蓝三色。亚马逊曾经销售过一种并行端口线，让用户可以将 GB 连接 PC，然后通过口袋打印机的模拟器用普通打印机打印 GB 的画面。当然，这种打印机的印刷质量很差，而且对应的游戏很少。



口袋声纳

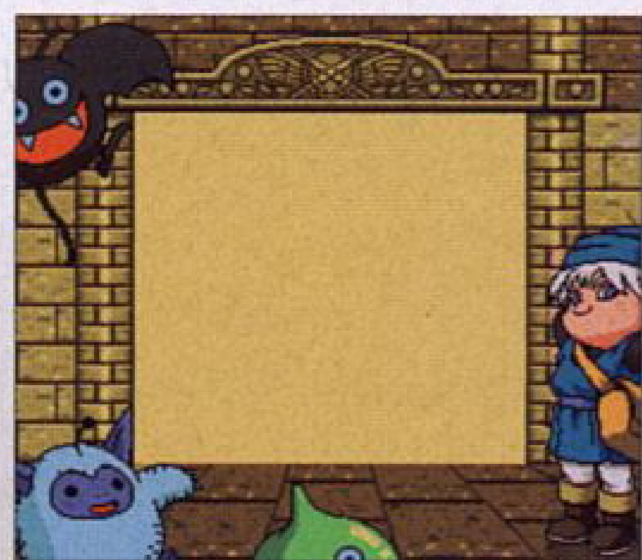


这是由 Bandai 推出的一款极为罕见的装置，在长线的一端装着声纳探测器，另一端装着 GB 卡带状的转接器。用这款装置可以探测鱼在水底的位置，喜欢钓鱼的玩家只要带上这套装置和 GB，就可以在湖光山色中享受钓鱼的乐趣了。另外它还内置了几款钓鱼迷你游戏。不过这款装置的售价高达 1.48 万日元，远高于 GB 本身。



Super GameBoy

这是一款卡带转接器，将GB卡带插在其插槽上，然后将它的另一端插到SFC上，就可以在大电视上玩GB游戏，还可以使用SFC的手柄操作。这款装置发售于1994年，售价为60美元。通过这个装置玩GB游戏，能够获得一些新功能，比如增强音效，以及实现双人游戏。在Super GameBoy硬件内部实际上使用了GB内部相同的硬件结构，带有CPU、内存等，也就是说玩家相当于是把一台GB插到SFC卡带插槽上，然后将画面经由SFC输出到电视上。



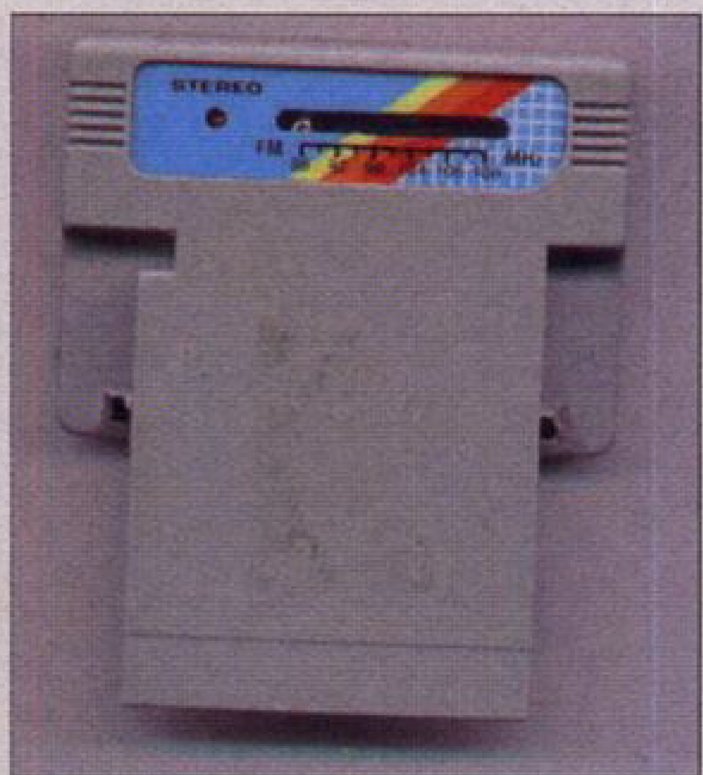
▶通过Super GameBoy玩《勇者斗恶龙怪兽篇》，在屏幕中实际游戏画面的周围会出现这样精美的画框。



◀Super GameBoy在电视上显示的菜单，游戏画面显示在GB状画框的屏幕部分。

GameBoy收音机

这是一台标准的FM收音机，其实它本身就是一个完整的收音机，带有一个独立的耳机插孔，非要将它插到GB上听收音机真是有些脱裤子放屁的嫌疑，惟一的意义是通过GB的电池向它供电。



Handy Boy

在GB时代，各种外接光源想必是很多玩家最常见的周边，想要在夜里无灯的环境下玩GB，就离不开这些外接光源。GB的外接光源设备种类繁多，其中最奇特的应该就是这款Handy Boy了。这款装置不仅提供了光源，还带有两个小喇叭，能够让游戏的声音更加响亮。而且它还有一个摇杆。它的复杂程度已经用言语无法形容了，直接看图你就能明白个大概……是不是有点像变形金刚呢?



PART 7 GAMEBOY的遗产

“没有出色的游戏，任何主机都是毫无价值的砖头”——这是游戏业界公认的金科玉律，不过并不是所有人都能真正理解何谓“出色的游戏”。在GB研发阶段，包括横井军平的研发团队在内，都是将GB视为掌机化的FC，认为只要在手掌上能玩到FC那样的游戏就足以吸引玩家。直到《俄罗斯方块》发售并轰动世界，任天堂才开始意识到应该为GB的便携特点制作专用游戏。所谓的出色游戏就是能够最好地发挥主机特色的游戏，如何在机能简陋、屏幕小巧的主机上制作能够让玩家在短时间内获得乐趣的游戏?诸多的硬件限制对开发者的游戏设计功底提出了挑战，在这样的挑战下诞生了无数令人怀念的经典，而且其中也有不少是GB上的原创之作。在诸多设计限制之下诞生的GB原创游戏系列具有强大的生命力，转移到其他平台后仍然深受欢迎，至今仍然活跃于各大主机。它们是GameBoy的遗产，它们曾是我们的美好回忆，并将继续为我们创造快乐。

星之卡比



■美版封面中卡比的颜色为灰白色。

1992年，岩田聪率领的HAL研究所正面临倒闭的窘境。岩田聪认为只有集中全力打造一款百万大作才能挽救危局，他将这个重大任务交给了刚刚招聘进来的22岁青年樱井政博。将这样一贯关系到会社命运的游戏交给一个毛头小伙，是因为知人善用的岩田聪对樱井政博的设计天才充满信心。在该作规划初期，樱井政博还没有想好主角的形象，于是先画了一个圆圈代替，准备在游戏逐渐成形后再补上主角的形象。然而在游戏开发过程中，樱井政博对圆滚滚的主角越来越喜爱，干脆决定就让他披挂上阵。樱井原本为它娶了个名字叫“啵啵”，游戏名为《春风啵啵啵》。在游戏即将完成时，宫本茂认为“啵啵啵”这个名字不利于今后的推广，更加不适合英语国家，因此要求美国任天堂展开了名字的募集活动。最后有人根据能够将对手吸到肚子里来的特性，提议将其定名为“卡比”，这个名字来自某吸尘器品牌，而游戏名也随之更改为《星之卡比》。由于是一款GB游戏，樱井政博从来没有考虑过卡比的身体颜色问题，到了游戏开发完成，要制作封面和宣传画时，樱井希望卡比的形象为粉红色，而宫本茂更偏向于黄色。最后任天堂决定尊重制作者的意愿，将粉红色作为卡比的标准颜色，不过在后来的系列作中也出现了其他颜色的卡比，包括宫本茂喜爱的黄色。《星之卡比》第一作的日版封面中卡比以粉红色的形象出现，而美版则是灰白色。

《星之卡比》发售前，零售商的总订货量只有2.6万，HAL研究所得知这个数字后大失所望，经营层吵翻了天，纷纷责备岩田聪不应该将重任交给缺乏经验的樱井政博。资金已经极度紧张的HAL研究所即将走上破产之路。不料游戏上市后，零售商很快致电任天堂要求追加订货，各地的反应都十分踊跃，最后在日本销售了172万套。美国与欧洲的市场反响也很热烈，最终全球销量超过500万套，卡比就此成为任天堂明星家族的新成员。之后“《卡比》系列”从正统的平台动作游戏延伸到各种游戏类型，例如弹珠游戏、益智游戏、竞速游戏等。



■安装了倾斜感应器的《滚滚卡比》。

作为卡比的首次出场，《星之卡比》已经制定了今后系列作的很多传统，包括卡比的各种基本动作，例如将敌人吸入腹中然后作为投掷物向前方喷射而出。不过卡比标志性的“复制”能力是在一年后的FC版《星之卡比 梦之泉物语》中才出现。自从1992年诞生以来，“《卡比》系列”已经推出了十几部作品，累计销量超过3000万套。该系列发展过程中有过多次大胆创新，例如1996年推出的《卡比的玩具箱》是一款迷你游戏合集，通过St．GIGA公司的卫星网络不断提供新迷你游戏下载，经由SFC的卫星信号接收装置Satellaview接收。2000年8月发售的《滚滚卡比》则是任天堂历史上的第一款动作感应游戏，通过卡带中的倾斜感应器，只要倾斜GBC就可以控制屏幕中的卡比移动，迅速向上晃动GBC，就可以让卡比跳跃腾空。

作为任天堂用心经营的一个标志性角色，卡比相关的动画漫画和周边产品数量繁多，其中漫画版《星之卡比》从1992年开始连载，至今仍在连载中，是游戏改编漫画中最长寿的作品。从2006年开始又有4部卡比新漫画陆续开始连载。正在连载和已完结的卡比漫画总共超过10部，多数面向小学生。因此卡比在日本小学生中几乎是无人不知的角色。

勇者斗恶龙 怪兽篇



1996 年后，《口袋妖怪》的诞生使得 GB 全面复苏，横扫全球、征服亿万儿童的猛烈“妖怪旋风”让第三方无法不为之心动。1997 年初 Enix 宣布全面支持 PS，但与 Square 不同的是，Enix 并未从此与任天堂反目成仇，而是在掌机上加强了对任天堂的支持，为开发中的 GBC 制作《勇者斗恶龙》的外传成为 Enix 的一个补偿措施。Enix 委托 TOSE 公司，为了赶上 GBC 的首发而加快制作进度。由于《勇者斗恶龙 VII》制作进度迟缓，该作被视为在空档期里用来支撑财务报表的重要作品。

诞生于《口袋妖怪》狂潮的《勇者斗恶龙 怪兽篇》(DQM) 将国民级游戏与《口袋妖怪》这个小学生必备游戏全面融合，以怪物的收集、育成、交换为游戏要点，收录了《DQ》前 6 作的各种怪物以及一些原创新怪物，并且精选了系列作中的多个名场面，明显是一款全方位服务于系列 FANS 的作品，而鸟山明的怪物设计和接近于《口袋妖怪》的游戏方式也让它在儿童中大受欢迎。考虑到 GBC 刚刚发售用户基数不足，本作能够兼容 GB。作为一款外传，它在日本的销量竟达到了 235 万套，大大增加了“《DQ》系列”的用户层，为日后《DQVII》创造系列最高销量做了铺垫。

2001 年 3 月发售的《勇者斗恶龙 怪兽篇 2》向《口袋妖怪》又靠近了一步，采用收录不同怪物的两个版本促进玩家之间的怪物交换。不过当时 GBC 的热潮已经过去，本作的销量只有 151 万套，其中《鲁卡的旅立》销量为 113 万。《伊鲁的冒险》由于在发售前发现存在重大 BUG，因此延期到 4 月 12 日发售，这导致其销量受到巨大影响，仅销售了 38 万套。本作收录了前作的所有怪物，并增加一些新怪物，还为系列首次添加了水系怪物。通信要素也在本作中得到强化，可以二人协力与敌人作战。

由于《DQ》主系列开发周期漫长，

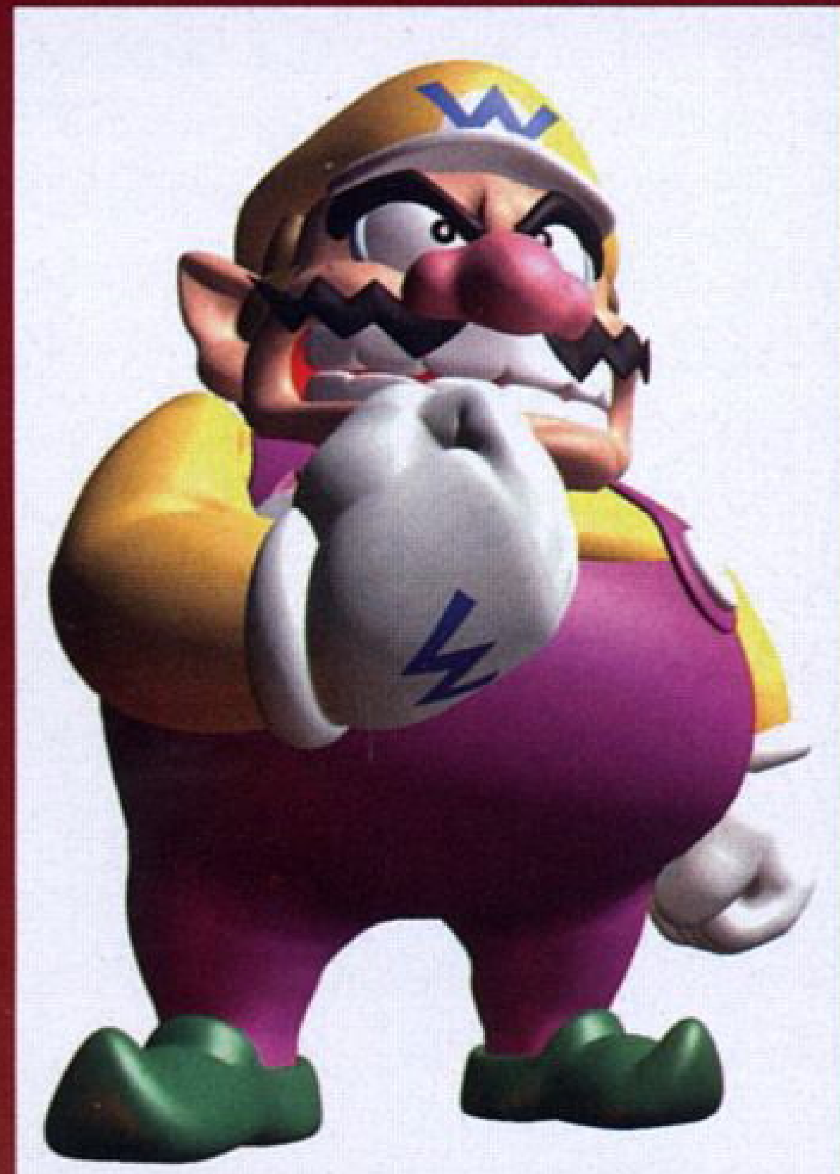




《DQM》已经成为 SE 填补空窗期的法宝，《DQ》重制系列、《DQM》和《DQ》主系列构成了《DQ》的主要产品线，而且这三大系列都稳定在百万以上的销量。其中《DQM》也被 SE 视为《DQ》补充新血液的主力，用于为系列增添低龄玩家，避免老玩家的流失导致该系列销量逐渐降低。《DQ》能够长期在日本保持 400 万左右的销量级别，而不像《FF》那样销量逐渐下跌，《DQM》在扩展用户层方面功不可没。

瓦里奥大陆

1992 年发售的 GB 游戏《超级马里奥大陆 2》中出现了一个猥琐反派版的“马里奥”，这位将 M 倒过来变成 W 的家伙就是任天堂历史上最著名的反英雄角色瓦里奥 (Wario)。除了 M 与 W 的变化外，Wario 也是日语中“恶”(warui) 与 Mario 的结合，因此过去盗版商曾将瓦里奥翻译成“坏玛利”也是不无道理的。这位角色的设计者是任天堂第一开发部美术设计师清武博二。关于瓦里奥的设计灵感，有传闻说是根据清武自身的形象设计的，清武本人当然予以坚决否认。不过当记者在《瓦里奥大陆》的开发组中问起“瓦里奥和这里的谁比较像？”时，其他员工都异口同声地回答说是“清武先生”。



瓦里奥在《超级马里奥大陆 2》中亮相后在玩家中反响强烈，次年任天堂就在 SFC 上推出了《马里奥与瓦里奥》，由后来制作了《口袋妖怪》的 GameFreak 开发。1994 年 2 月任天堂在 FC 上推出的最后一款游戏正是《瓦里奥之森》(Wario's Woods)。而在《超级马里奥大陆》的续作中任天堂干脆让瓦里奥当了一回真正的主角。《超级马里奥大陆 3 瓦里奥大陆》是任天堂第一款以自私自利的目标为主题的游戏，再也没有等待救援的公主，没有需要英雄挺身而出的世界。瓦里奥的目标只有一个：赚尽可能多的钱，然后买一座大城堡让马里奥妒忌。游戏最后瓦里奥收集到的钱越多，得到的城堡就会越高级。

虽然挂上了“超级马里奥大陆”的名字，本作的游戏系统完全不同，身体壮硕的瓦里奥不再像豆腐一样被各种生物一碰就死，他可以直接用身体冲撞敌人，通过各种帽子可以获得不同的能力，例如会从鼻子里喷火的龙帽、提高力量的牛角帽等。

瓦里奥的诞生让人们对马里奥家族的印象完全改观，这款打破传统的游戏销量很快突破了 500 万套，瓦里奥的生财之路从此走上了阳光大道。从 1994 年开始几乎每年都有瓦里奥的游戏诞生，任天堂首先将《瓦里奥大陆》打造成一个独立的游戏系列，接着让瓦里奥出现在各种游戏中以提高其知名度。瓦里奥鲁莽猥琐的个性在欧美更受欢迎，1994 年末 Hudson 的《炸弹人 GB》在美国发售时，在任天堂特许下收录了瓦里奥，游戏名改为《瓦里奥大爆破》(Wario Blast)。GBA 发售后，瓦里奥成为任天堂的迷你游戏天王。2003 年 3 月发售的《瓦里奥制造》是任天堂的创意试验场，将任天堂第一开发部平常构思新作创意时想到的各种稀奇古怪的点子集合起来，制作成无数个 5 秒钟内结束的超级迷你游戏合集。任天堂以“瓦里奥召集伙伴制作游戏发大财”为故事背景，巧妙地将各种毫不相关的“微型迷你游戏”统合起来。

在任天堂，游戏制作者们最重要的任务是构思创意，但绝大多数创意都会在数层筛选之后被淘汰，最终能够被宫本茂拍板通过的游戏只是其中的凤毛麟角。《瓦里奥制造》的



诞生让员工们想到的点子不用再白白浪费，很多原本行不通的创意至少可以在几秒钟的“微型游戏”中博玩家一乐。《瓦里奥制造》的销量超过百万，这种将被枪毙的创意废物利用的游戏概念获得了任天堂内外的一致认可。从 2003 年开始，“瓦里奥软件公司总裁”成为瓦里奥大叔的主要职务。而随着 NDS 和 Wii 的出现，全新操作方式带来的创新机会令“瓦里奥软件公司”高速发展。为 GBA 倾斜感应器专门设计的《回转 瓦里奥制造》、NDS 的《瓦里奥制造 摸摸乐》、Wii 的《瓦里奥制造 手舞足蹈》和 NDSi 的《映像！瓦里奥制造》都成为新硬件摸索创意的试探性作品，不仅可以让玩家看到新操作方式的可能性，也可以作为第三方的创意示范。满脑子坏水的瓦里奥正在通过他的软件公司为整个业界提供创意营养。

魔界塔士 沙加

"史上第一款掌机RPG！"这是1989年12月15日《魔界塔士 沙加》发售时Square与任天堂为之共同打出的口号。Square作为任天堂的爱将之一，也是最早收到GB开发工具包的第三方之一，任天堂希望通过RPG这种高端游戏类型证明GB的实力，因此对《沙加》实施了宣传辅助。不过当初刚刚收到工具包时，Square社长宫本雅史其实更希望他的下属制作一款类似于《俄罗斯方块》的游戏。不过接到Square首款GB游戏开发任务的河津秋敏与石井浩一认为Square的FANS期待的是RPG，而且第一款掌机RPG的身分一定会激起玩家的好奇心。



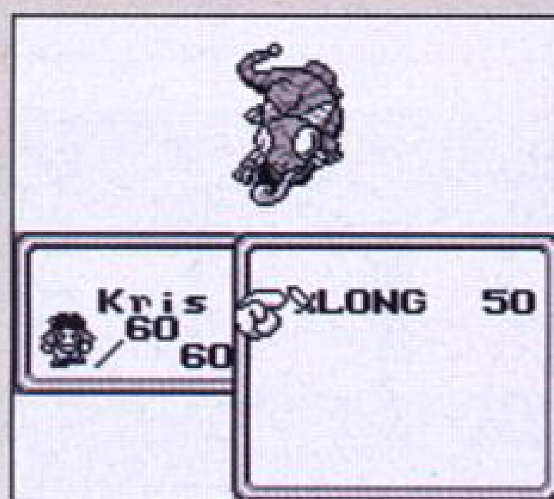
以《最终幻想传奇》为名的美版《沙加》。

RPG不像《俄罗斯方块》之类休闲游戏，无法在短短几分钟的游戏过程中获得乐趣。Square的目标是为那些长途旅行的商务人士制作一个消磨时间的游戏，喜欢夏威夷的坂口博信和植松伸夫认为游戏长度以6～8小时为宜，因为从日本成田机场到夏威夷的飞行时间就差不多是这个长度。本作的游戏主题沿用了《最终幻想》传统的水晶、四英雄等要素，仅用一周完成的剧本并没有太多可咀嚼之处，不过河津秋敏在游戏系统方面的创新使其在RPG游戏中别具一格，废除经验值系统的大胆决定反映了河津秋敏总是不断自我突破的欲望。之后"《沙加》系列"总是不断进行大胆的系统创新，这也成为了系列最大的特色。此外，提高游戏难度也是河津秋敏试图与《最终幻想》划清界限的一个设计。游戏中最终BOSS的难度之高受到不少争议，被《GamePro》杂志评为史上最强恶棍第37名，著名笑星Jackie Kashian曾在某娱乐节目中将本作的最终BOSS战称为"电子游戏史上最变态的恶战"，不过他也承认为了打败最终BOSS而花了8个月。


为庆祝20周年而重制的《沙加2 秘宝传说》会成为系列的新起点吗?

《魔界塔士 沙加》发售后市场反应热烈，Square接连4次追加出货都销售一空，结果它领先于"《最终幻想》系列"，成为Square首款突破百万销量的游戏。在美国，为了提高品牌效应，Square将其更名为《最终幻想传奇》(The Final Fantasy Legend)，不过当时《最终幻想》的品牌效应也很有限，美版销量只有22万。作为首款掌机RPG，《沙加》对后世影响深远。田尻智曾经表示，当初就是因为通过《沙加》有感于掌机上也能实现内容充实的RPG，才诞生了为GB制作一款RPG的念头，因而构思了后来的《口袋妖怪》。在1990年代初，《沙加》曾与《圣剑传说》和《最终幻想》并称为Square的三大RPG，之后在SFC上衍生出的"《浪漫沙加》系列"也是轻而易举便有百万级销量的大作，不过在PS的《沙加 开拓者2》之后该系列迅速没落，从此一蹶不振。为了纪念《沙加》诞生20周年，Square Enix决定将系列中经典的《沙加2 秘宝传说》重制，如果该作销量令SE满意，"《沙加》系列"可能会在NDS上迎来系列最新作。







圣剑传说

《魔界塔士 沙加》获得了让Square意想不到的巨大成功后，宫本雅史立刻扩充了掌机开发团队的规模，一款由伊藤贤治、石井浩一和北濑佳范共同开发的动作RPG新作开始启动。据说这款游戏最初是由某网球游戏的企划转变而来，至于网球游戏如何会变成"最终幻想外传"，那恐怕只有石井浩一本人才知道了。

早在1987年Square就注册了《圣剑传说：The Emergence of Excalibur》的商标，计划由青木和彦负责为FC磁碟机开发一款大作。当时该作应该已经有一定的完成度，Square已经开始为其投放广告，宣传材料中称本作将会是有史以来容量最大的游戏，会动用五张软盘。Square甚至已经开始接受玩家的订购。然而Square高层经过慎重评估后，认为五张软盘的大容量游戏过于激进和冒险，一旦失败将会让Square陷入万劫不复的境地。因此1987年10月，Square向已经订购的玩家发出游戏已经取消的道歉信，并且全额归还了订金，并建议玩家转为订购当时Square全力宣传的《最终幻想》。







《圣剑传说》的开发计划虽然中止，但Square并未放弃已经注册的商标。1990年Square开始开发一款名为《Gemma Knights》的新作，经过评估后，Square决定将其更名为《圣剑传说 最终幻想外传》。当时曾有人问青木和彦索取当年的设计原案，青木的反应是："已经完全忘记这回事了……"



《圣剑传说》的美版名为《最终幻想冒险》。

《圣剑传说》虽然是一款动作RPG，不过毕竟是正式挂上了"最终幻想外传"的头衔，其中出现了很多令人熟悉的设定，例如陆行鸟、飞空艇和各种魔法名，至于游戏方式则更接近于《塞尔达传说》。《圣剑传说》的剧情颇具深度，讲述某公国的角斗士成天过着与怪物战斗的日子，眼睁睁看着身边的角斗士们一个个惨死，终于有一天他受好友的临终委托，找到机会从怪物的出入口逃出了监牢，并偶然听到了影之骑士的阴谋，却也因此被推下悬崖……《圣剑传说》的质量有口皆碑，在剧情、画面和音乐方面都可圈可点，《Pocket Games》杂志将其评为"GB 50大名作"的第8名，Gamerankings的GB游戏媒体综合评分中该作排名第五。不过毕竟不再是GB的第一款RPG，它的销量只有45万套。直到2年后在SFC上推出的《圣剑传说2》，该系列才开始获得应有的关注，销量超过150万套，《圣剑传说》也从此摆脱"最终幻想外传"的头衔，成为一个独立的游戏系列。1999年后该系列在PS上衍生出外传化的《玛娜传奇》，从2006年的《玛娜之子》开始，《圣剑传说》重新回归到以掌机为中心的发展方向。

热斗系列

上世纪90年代中期，TAKARA与SNK之间曾经有过一段非常亲密的合作时期，不仅由TAKARA代工制作并发行了SNK的多部作品（SNK格斗游戏的SFC移植版大多为TAKARA负责），两家公司还合资成立了梦工房，制作了多个原创作品。而TAKARA与SNK的这段蜜月期里最令人怀念的产物就是GB上的“热斗”系列。该系列游戏大部分是SNK知名格斗游戏的移植版，也包含部分ADK和TAKARA自家的作品。“热斗”系列由于是GB游戏，考虑到主机性能与屏幕大小，因此在画面上大幅变更，首先是人物形象全面Q版化，人物在屏幕中所占的比例大小也大大提高。由于按键数量少，因此该系列游戏通常是根据按键的时间长度来决定拳脚攻击的强弱，这无疑是令人拍案的巧妙设计。本系列也有很多原创要素，首先是可以通过简单的指令就可以使用原作中的隐藏角色，通常是在游戏启动的标题画面或开场动画中输入特定的按键组合（例如连按数次SELECT键），这成为“热斗”系列的共通要素。同时，全系列作品都对应Super GameBoy，可以通过连接SFC在电视上进行双人对战，部分游戏还可以将游戏速度调快。本系列的部分作品也在欧美发售，不过去掉了标题中的“热斗”，采用与原作相同的游戏名。











“热斗”系列的第一部作品是1994年6月30日发售的《热斗 侍魂》，原作角色全部参战，而且通过SELECT键的简单指令就可以使用天草四郎时贞，甚至还有黑子和飞脚。该作发售不到一个月后，TAKARA就神速推出了第二弹：《热斗 饿狼传说2》，追加了BOSS角色“三斗士”供玩家选用，从本作开始追加隐藏场地成为系列惯例。从1994到1998年，TAKARA一直保持“热斗”系列的高密度推出速度，几乎是每年两作，分别推出了《热斗 世界英雄2 JET》、《热斗 斗神传》、《热斗 格斗之王95》、《热斗 侍魂 斩红郎无双剑》、《热斗 格斗之王96》、《热斗 Real Bout饿狼传说SPECIAL》。1998年后，由于SNK推出了自己的NEO GEO POCKET掌机（NGP），SNK的格斗游戏顺理成章地全面转移到NGP上，“热斗”系列就此完结。

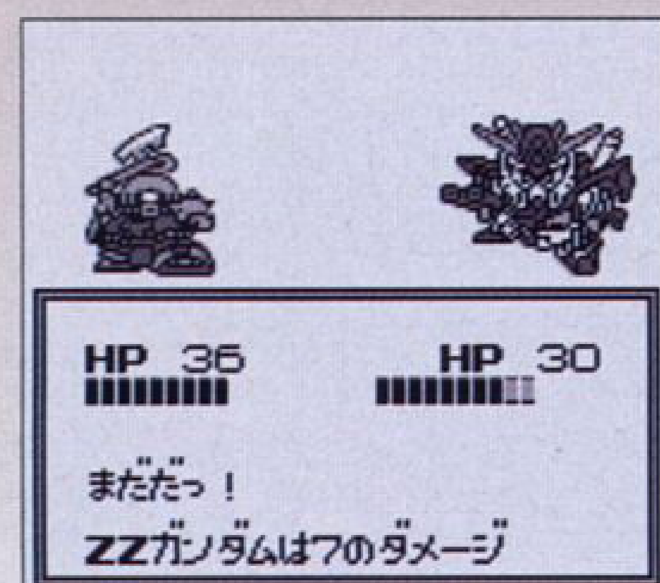
超级机器人大战

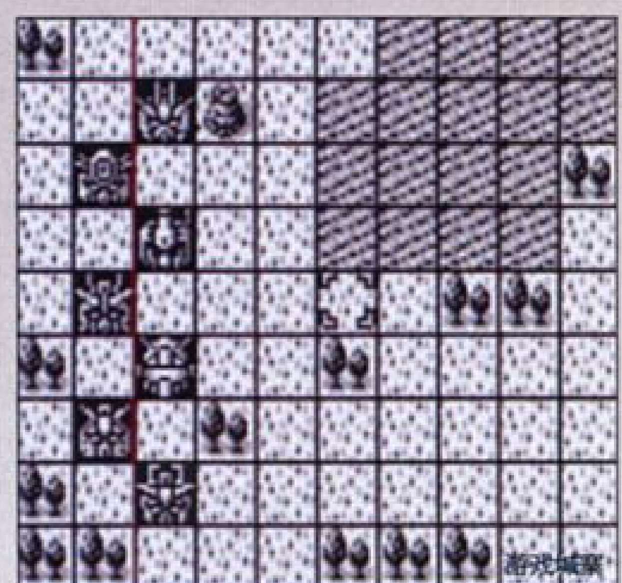
45岁那年，Bandai常务董事杉浦幸昌希望尝试一些新挑战，于是他说服董事会创办了Banpresto，投身到游戏领域。杉浦幸昌的想法是利用Bandai手握众多动漫作品版权的优势，制作名作大杂烩型游戏。为SFC制作了《SD BATTLE大相扑》并取得成功后，Banpresto看中了已经在中小学生中非常流行的GB，而新作的开发任务外包给了WINKY SOFT。

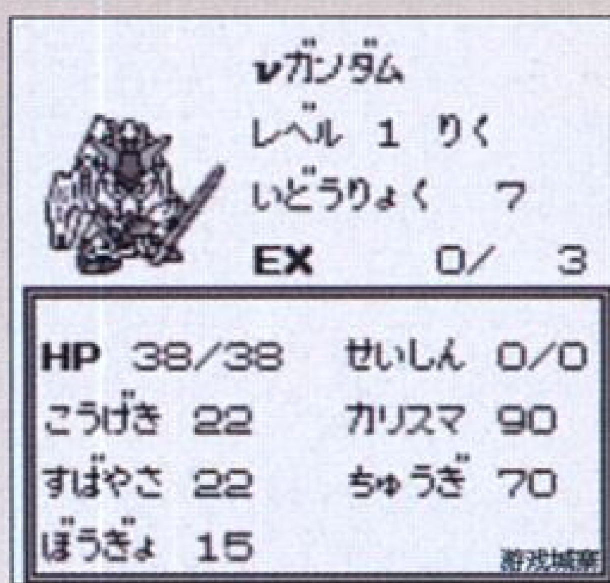
在ACG圈内交游广阔的杉浦幸昌积极奔走之下终于获得了《万能侠》、《盖塔》、《机动战士高达》等作品的授权，一款机器人跨作品大战的游戏就此诞生，这在当时是前所未有的先例，对机器人迷的诱惑可想而知。1994年4月20日发售的《超级机器人大战》是以“机器人动画的《大战略》”为目标制作的，由于游戏本身还有太多稚嫩之处，在游戏界崭露头角的Banpresto发行实力也有所不足，因此它的销量只有19万套。这款《机战》始祖作品中并没有机师的概念，但是已经出现了“精神指令”和“说得”这两大系统。本作也是初期GB游戏中为数不多的支持通信对战的游戏之一。

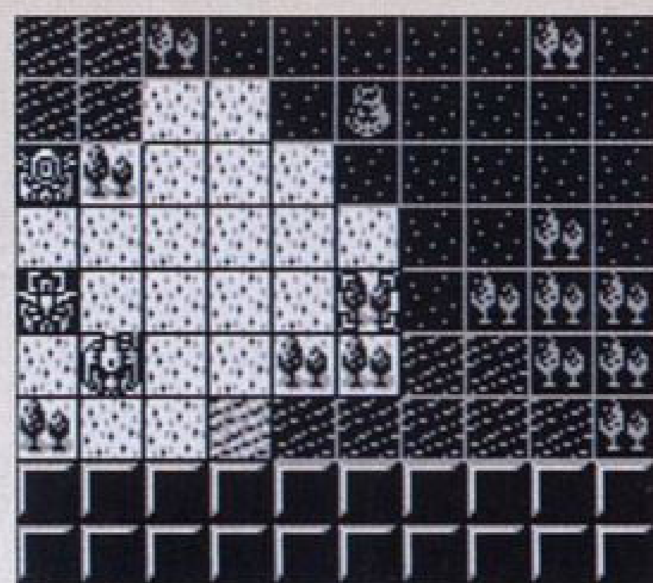
《超级机器人大战》的销量虽然不高，Banpresto还是决定将其继续深入发展。与前作相隔只有8个月，续作《第二次超级机器人大战》就与FC玩家见面了，后来成为系列制作人的寺田贵信就是从本作开始与系列结缘。寺田贵信是机器人与特摄片的极度狂热者，他自称9岁是自己的性格成型期，那时已经无可救药地迷上了《万能侠》、《合身战队》等作品，之后狂热地迷上了《机动战士高达》。对寺田来说，制作一个机器人乱斗的游戏是梦幻般的工作。诞生于FC末年的《第二次超级机器人大战》将其性能发挥到极限，游戏内容充实，还有一些动画演出，让当时还是玩家的寺田贵信非常惊讶。可惜该作销量只有10万套，险些令《机战》从此绝迹。直到Banpresto抱着“最后再试一次”的心理推出了《第三次超级机器人大战》，该系列才开始受到广泛关注。之后寺田贵信加入Banpresto，他参与的第一部系列作是1995年GB的《第二次超级机器人大战G》。自从寺田掌管了《机战》，该系列成为了Banpresto的代名词，几乎每年都有一两个新作发售，拥有极为稳定的玩家群。系列历经十几年的发展，已经发展出主系列、alpha系列、OG系列、COMPACT系列、以单个英文字母标号的任天堂掌机专用系列，以及一批单独作品，堪称人丁旺盛的大家族。强大的声优阵容、热血的战斗画面都是让玩家无法抗拒的魔力。“《机战》系列”也对日本的动画产业产生了很大的影响，不少动画制片人都是该系列的铁杆支持者，在他们的作品中都有意无意地加入了一些《机战》的元素，例如《旋风管家》、《幸运星》、《魔法少女奈叶》等，而《机战》本身的动画、漫画、演出活动等都是常年活跃，《机战》早已成为日本ACG文化中的一个重要派系。目前为止，“《机战》系列”作品总数将近50款，总销量将近1500万。


■“《超级机器人大战》系列”制作人寺田贵信。









口袋妖怪——乡野神话

根据几年前的一些报道，《口袋妖怪》之父田尻智曾被诊断出患了自闭症。田尻智童年时喜欢捉虫，长大后喜欢做游戏，根据周围的同事透露，他确实沉默寡言不善交际。童年时他就已经生活在自闭的世界里，拒绝聆听他人的建议，专注于自己的事。当他制作游戏时，同样是以自己的本能为依据。他花了6年的时间制作了一个以童年时的捕虫经历为灵感的游戏，他依旧沉默寡言，但他的作品向全球数千万少年儿童敞开了怀抱。他拯救了濒死的GameBoy，也拯救了任天堂。

1999年《口袋妖怪》的热潮已经达到鼎盛，美国的企业大鳄们纷纷找到任天堂，热情地提来大笔资金洽谈合作。孩之宝公司投资3.25亿美元作为《口袋妖怪》相关玩具的营销预算，华纳兄弟电视网络公司巨资买断了《口袋妖怪》的电视动画版播映权，并且引进了电影版，由于上映的时间是星期三，无数孩子只能以生病为借口跑到电影院，媒体称之为"口袋妖怪流感"。汉堡王因为推出了赠送《口袋妖怪》玩具的套餐而导致人满为患，玩具很快就被送光，很多孩子只能流着泪垂头丧气地走出店门。围绕《口袋妖怪》的集换卡也出现了很多负面新闻，有些孩子用伪造的集换卡行骗，纽约长岛有个9岁的男孩因为集换卡的争吵而捅伤了同学，这导致很多小学封杀《口袋妖怪》集换卡。一位校长说："没有《口袋妖怪》卡的孩子们觉得受了冷落，只要有孩子把卡片带到食堂，所有人都开始玩起卡片来了，个个都不想吃饭了。"

几十年前，沃尔特·迪士尼创造了世界上最著名的老鼠，几十年后，田尻智创造的皮卡丘在当代儿童的心目中甚至超过了米老鼠。田尻智这个名字可能很多儿童都不知道，但"小智"这个名字对他们而言可是如雷贯于——他就是动画版《口袋妖怪》的主角。在小智这个形象的身上确实留下了田尻智童年的身影。小时候他住在东京郊外，在森林里、池塘边捕捉昆虫和小动物构成了他的童年生活。田尻智从小被家人视为胸无大志，他从来没想过要考大学。他的父亲曾尝试帮他找一份当电器维修工的工作，但被他拒绝。

任何一个见过田尻智的人都可以感觉到他的内向，与人谈话时，他总是一副害羞的样子，手和嘴唇都有些发抖，声音给人有气无力的感觉。他的眼睛经常布满血丝，黑眼圈常年不散，那是因为他早已打破了生物钟，他通常是连续工作24小时后睡眠12小时，他说那才是他最有效率的工作状态。田尻智是典型的御宅族。法国学者Etienne Barral认为，收集癖是绝大多数御宅族的共同特征，而收集也是《口袋妖怪》的主要特征。

童年时田尻智就已经有收集癖，那时他最爱收集甲壳虫，到现在他还对小时候捉甲壳虫的独门秘诀十分得意。他说甲壳虫经常躲在石缝下睡觉，那是捉它们的最好时机，"别人都不知道有这么一回事！"他得意地说。

田尻智的父亲是尼桑公司的销售员，母亲是家庭主妇。1960年代东京还没开始向外围扩展，那时田尻智居住的郊外还完全环绕在大自然的怀抱中。田尻智说那时在河里用手一捞就能捞出个小龙虾，把竹竿伸到水底的软泥里一搅，看到有水泡冒出来，就说明里面还藏着其他的生物。那时他最大的梦想是当一个昆虫学家，对他来说，每一种新昆虫都是一个迷人的新事物。

田尻智说制作《口袋妖怪》的目的就是要让新一代的孩子们体验只有他们那一代人才能经历的生活。1970年代，田尻智看着周围的农田被填平，一座座的住宅和购物中心



GAMEBOY 百万大作历史销量榜

排名	游戏名	发售日	发行商	总销量（单位：百万）
1	**口袋妖怪 红·绿·蓝** Pokemon Red / Green / Blue	1996年2月27日	Nintendo	31.38
2	**俄罗斯方块** Tetris	1988年12月22日	Nintendo	30.26
3	**口袋妖怪 金·银** Pokemon Gold / Silver	1999年11月21日	Nintendo	23.11
4	**超级马里奥大陆** Super Mario Land	1989年4月21日	Nintendo	18.14
5	**口袋妖怪 黄** Pokemon Yellow	1998年9月12日	Nintendo	14.64
6	**超级马里奥大陆2** Super Mario Land 2：6 Golden Coins	1992年10月22日	Nintendo	11.18
7	**口袋妖怪 水晶** Pokemon Crystal	2000年12月14日	Nintendo	6.39
8	**马里奥医生** Dr Mario	1990年9月27日	Nintendo	5.34
9	**口袋妖怪弹珠** Pokemon Pinball	1999年3月14日	Nintendo	5.31
10	**超级马里奥大陆3** Super Mario Land 3：Wario Land	1994年1月21日	Nintendo	5.19
11	**星之卡比** Kirby Dreamland	1992年3月27日	Nintendo	5.13
12	**超级马里奥兄弟DX** Super Mario Bros DX	1999年4月30日	Nintendo	5.07
13	**大金刚大陆** Donkey Kong Land	1995年7月26日	Nintendo	3.91
14	**塞尔达传说 梦见岛** The Legend of Zelda：Link's Awakening	1993年6月7日	Nintendo	3.83
15	**口袋妖怪 卡片对战游戏** Pokemon Trading Card	1998年12月18日	Nintendo	3.7
16	**一级方程式赛车** F1 Race	1990年11月9日	Nintendo	3.41
17	**耀西** Yoshi	1991年12月14日	Nintendo	3.12
18	**大金刚** Donkey Kong	1994年6月14日	Nintendo	3.07
19	**星之卡比2** Kirby Dreamland 2	1995年3月20日	Nintendo	2.36
20	**勇者斗恶龙 怪兽篇** Dragon Quest Monsters	1998年9月25日	Square Enix	2.35
21	**大金刚大陆2** Donkey Kong Land 2	1996年11月23日	Nintendo	2.35
22	**塞尔达传说 梦见岛DX** The Legend Of Zelda：Links Awakening DX	1998年10月31日	Nintendo	2.22
23	**瓦里奥大陆3** Wario Land 3	2000年3月21日	Nintendo	2.2
24	**超级大金刚2001** Donkey Kong Country 2001	2000年11月4日	Nintendo	2.19
25	**卡比弹珠乐园** Kirby Pinball Land	1993年11月27日	Nintendo	2.19
26	**游戏王 对战怪兽IV** Yu-Gi-Oh：Duel Monsters IV	2000年12月7日	Konami	2.18

拔地而起，池塘也被填埋，变成了公路和铁路——惟一让他欣慰的是有一个池塘的原址后来变成了街机厅。正是那家街机厅让田尻智发现了另一个奇妙世界，《太空侵略者》产生的狂潮也对田尻智造成了冲击。

田尻智没上过大学，但他在技术学校学过两年电子工程，那时他的多数业余时间都泡在街机厅里。田尻智回忆说，每次去街机厅就像入室行窃一样紧张，父母无可奈何地骂他是无业游民。田尻智对街机的热爱甚至超过了捉昆虫，后来有位街机厅老板直接将一台《太空侵略者》租给他带回家。

1982 年，立志以游戏为职业的田尻智与好友杉森建合伙创办了游戏杂志《GameFreak》，那是日本最早的游戏杂志之一，专门提供各种流行新作的秘技与攻略，这让他们深入接触了更多的游戏。最后他们得出结论："市面上的好游戏实在少之又少，还不如我们自己做！"于是 GameFreak 杂志社开始转行做游戏。

1989 年 GameBoy 发售，所有人都在模仿《俄罗斯方块》制作休闲游戏，而田尻智却看上了很少有人关注的 GB 联机功能。童年时的捉虫经历加上以联机功能交换昆虫的念头催生了一款具有划时代意义的新作。田尻智虽然有创意，但缺乏经验，交流能力方面的缺陷致使他很难向



任天堂准确表达自己的创意。不过宫本茂对他提出的联机概念很感兴趣，之后几年他为 GameFreak 提供了不少宝贵意见，定名为《口袋妖怪》的游戏逐渐成型。

从 1991 年开始策划到 1996 年上市，《口袋妖怪》的开发持续了 5 年，几乎把 GameFreak 拖到破产，有好几个月田尻智已经无法向员工支付工资。当他开诚布公地说明了财务窘境后，有 5 名员工决定辞职。这段时间里田尻智只能靠父亲的接济度日。

1996 年《口袋妖怪》完成时，GB 已经奄奄一息，没有哪家杂志和电视台对 GB 感兴趣。田尻智以为《口袋妖怪》可能要被任天堂拒之门外，还好被宫本茂点头通过。任天堂对《口袋妖怪》不报什么希望，游戏的初期反响也很一般。直到某家小出版商尝试性地推出了《口袋妖怪》的漫画版，并且在漫画中免费赠送集换卡，《口袋妖怪》开始在一些玩家中成为讨论话题，游戏销量逐步提升。第 151 只隐藏怪物"喵喵"诱发了口耳相传效应的爆发，只有通过交换才能得到的喵喵在玩家中掀起了联机热，而《口袋妖怪》的名字也像病毒一样在玩家中迅速传播开来。

看到《口袋妖怪》销量不断提高，任天堂知道一棵新摇钱树正破土而出。1997 年任天堂开始推出《口袋妖怪》的动画版催热其话题性，该片收视率不断上升。1997 年 12 月，700 多名儿童因为《口袋妖怪》某集画面中出现不断闪烁的强光而出现抽搐、呕吐等症状，这起事件引起轩然大波，政府出面调查，将该剧封杀了 4 个月。在此期间所有媒体的高密度报道反而提高了《口袋妖怪》的知名度，几个月后《口袋妖怪》复播时创造了更高的收视率记录，此时《口袋妖怪》的狂潮已经势不可挡。

很多美国人第一次听说《口袋妖怪》这个名字，都是 700 名儿童入院的负面报道，美国任天堂担心这样的负面形象会妨碍该作的发展。美国任天堂副总裁 Gail Tilden 同时认为"RPG 在美国从来没有流行过"，尤其是在掌机上。不过最终 Tilden 还是接受了日方的要求，在美国全面展开《口袋妖怪》的造势活动。美国少儿们的反应比日本更加热烈，"收集"这个主题让他们对《口袋妖怪》的一切相关产品都不放过，不仅要收集全卡片，还要央求父母买下他们看到的所有《口袋妖怪》新玩具。为美国任天堂策划了 NES、GB 和《俄罗斯方块》首发的 Tilden 感慨："从未见过如此受欢迎的产品。"



如今《口袋妖怪》的系列总销量已经达到 1.9 亿套，相关产品的收入早已超过百亿美元。《口袋妖怪》的正统作品仍然保持在千万以上的销量，《口袋妖怪》对任天堂的商业价值事实上已经超过了马里奥。游戏之神宫本茂用他的童年乡野生活为素材创造了《超级马里奥兄弟》，开启了神话般的任天堂时代。而自闭少年田尻智为任天堂创造了又一个乡野神话。

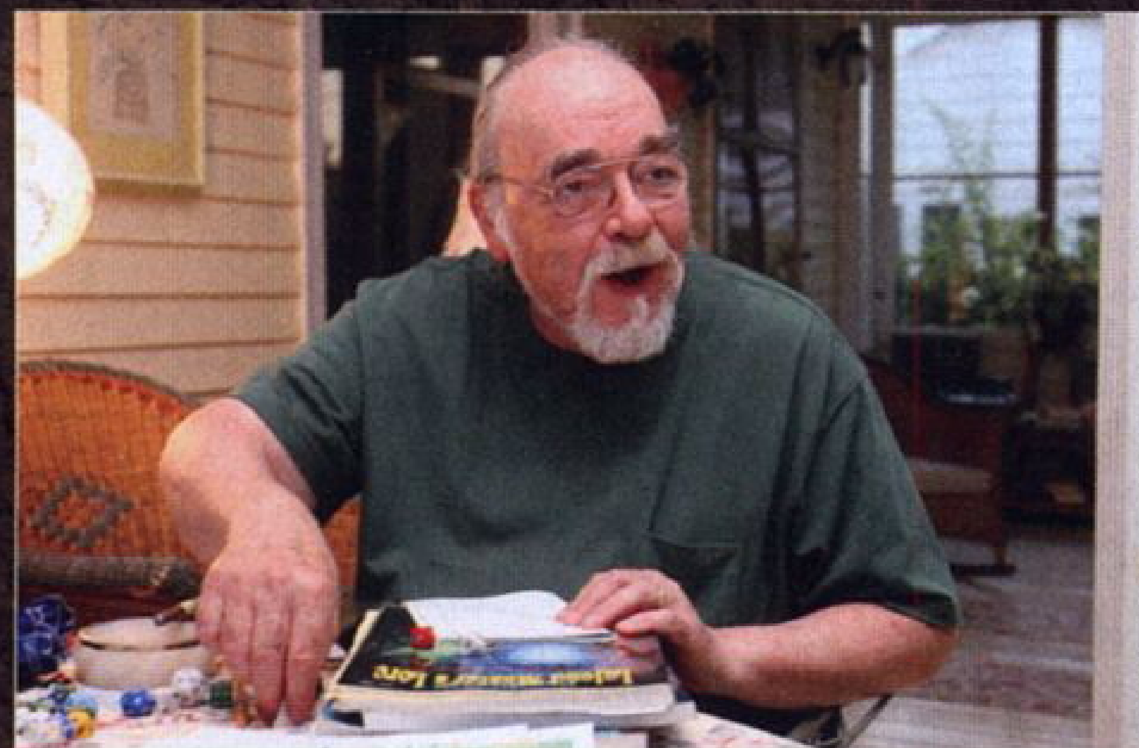
排名	游戏名	发售日	发行商	总销量（单位：百万）
27	高尔夫 Golf	1989 年 4 月 21 日	Nintendo	2.17
28	网球 Tennis	1989 年 5 月 29 日	Nintendo	1.99
29	打砖块 Alleyway	1989 年 4 月 21 日	Nintendo	1.94
30	俄罗斯方块 DX Tetris DX	1998 年 10 月 21 日	Nintendo	1.93
31	银河战士 II Metroid II：Return of Samus	1991 年 8 月 26 日	Nintendo	1.76
32	哈利・波特与魔法石 Harry Potter and The Philosophers Stone	2001 年 11 月 16 日	EA	1.73
33	怪物公司 Monsters Inc.	2001 年 10 月 19 日	THQ	1.67
34	游戏王 封印的记忆 Yu-Gi-Oh：Forbidden Memories	1999 年 12 月 9 日	Konami	1.65
35	游戏王 对决怪兽 Yu-Gi-Oh：Duel Monsters	1998 年 12 月 17 日	Konami	1.61
36	棒球 Baseball	1989 年 4 月 21 日	Nintendo	1.61
37	勇者斗恶龙 怪兽篇 2 Dragon Quest Monsters 2	2001 年 3 月 9 日	Square Enix	1.57
38	耀西饼干 Yoshi's Cookie	1993 年 7 月 9 日	Nintendo	1.54
39	瓦里奥大陆 2 Wario Land 2	1998 年 3 月 2 日	Nintendo	1.48
40	宠物蛋 Find by Game!! Tamagotchi	1997 年 6 月 27 日	NBGI	1.45
41	宠物蛋 2 Find by Game!! Tamagotchi 2	1997 年 10 月 17 日	NBGI	1.45
42	唐老鸭俱乐部 Duck Tales	1990 年 9 月 21 日	Capcom	1.43
43	托尼滑板 Tony Hawk's Pro Skater	2000 年 2 月 29 日	Activision	1.33
44	役满 Yakuman	1989 年 4 月 21 日	Nintendo	1.28
45	俄罗斯方块 2 Tetris 2	1994 年 6 月 14 日	Nintendo	1.24
46	滚滚卡比 Kirby Tilt n Tumble	2000 年 8 月 23 日	Nintendo	1.23
47	Game & Watch 合集 3 Game & Watch Gallery 3	1999 年 4 月 16 日	Nintendo	1.22
48	Game & Watch 合集 2 Game & Watch Gallery 2	1998 年 11 月 1 日	Nintendo	1.22
49	太阳风暴 Solar Striker	1990 年 1 月 26 日	Nintendo	1.2
50	马里奥网球 Mario Tennis	2000 年 11 月 1 日	Nintendo	1.18
51	勇者斗恶龙怪兽篇 2 Dragon Quest Monsters 2：Cobis Journey	2001 年 3 月 9 日	Square Enix	1.16
52	口袋天蚕变 Qix	1990 年 4 月 13 日	Nintendo	1.15
53	Super RC Pro-Am Super RC Pro-Am	1992 年 4 月 23 日	Nintendo	1.14
54	魔界塔士 沙加 Makaitoushi SaGa	1989 年 12 月 15 日	Square Enix	1.1
55	游戏王 对决怪兽 II Yu-Gi-Oh：Duel Monsters II	1999 年 7 月 8 日	Konami	1.1
56	大金刚大陆 3 Donkey Kong Land 3	1997 年 10 月 1 日	Nintendo	1.03

游戏吉尼斯之剑与魔法

GUINNESS WORLD RECORDS THE VIDEOGAME

编译 六段音速 美编 anubis

恶龙、幽灵、矮人和精灵，这些神秘莫测的物种，为玩家们的梦幻仙境和魔法大陆添上了绚丽缤纷的色彩。也正是因为有他们存在，我们的冒险旅程才能变得如此精彩。



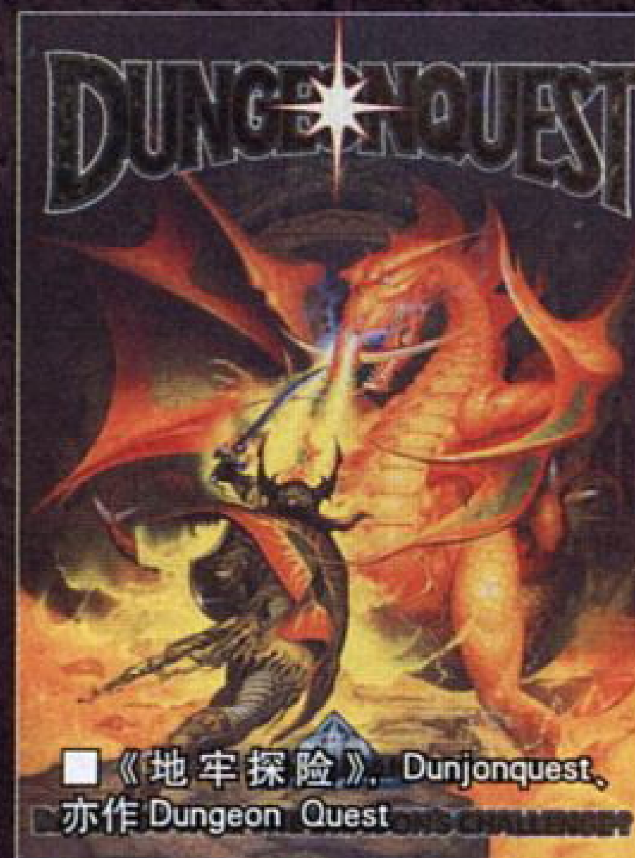
《龙与地下城》缔造者加里·吉盖克斯（1938–2008）

上世纪70年代电视游戏的崛起，与《龙与地下城》革命性的创举有着密切联系。1974年，加里·吉盖克斯的这款使用纸笔让玩家扮演巫师和骑士与怪物战斗的桌面角色扮演游戏，很快就吸引了无数人的目光，其中也包括Gray Whisenhunt和Ray Wood，在大型计算机上运行**第一款电脑RPG游戏**《dnd》的两个人。在这个时期，电视和电影中现代科幻内容的爆炸性增长，也极大地启发了游戏开发者们的灵感，越来越多的新世界和新物种开始出现在各种类型的游戏中。

上世纪70年代末，以剑与魔法为主题的幻想游戏开始陆续在家用电脑上显露踪迹。1979年，"《地牢探险》系列"在Commodore PET上诞生，随后成为了历史上**第一个幻想游戏三部曲**。紧接着，**第一款获得商业成功的交互式幻想游戏**《魔域》发售，此后又陆续推出过14款续作，甚至一直延伸到了索尼的初代PlayStation和世嘉的土星时代。

奠定上世纪80年代幻想游戏路标的是一款名为《炎魔巴洛格》的游戏，它一度成为了许多剑与魔法游戏的参照物。随后问世的苹果II计算机上的《创世纪》，成为了**最长寿的幻想RPG游戏系列**。1982的《霍比特人》和1983年的《蜂鹰龙骑》，将原本依靠纸笔的桌面RPG搬上了电脑荧幕，后者开创了世界上**第一款可供多人游戏的幻想策略游戏**。同年，《魔堡逃生》率先引入了彩色游戏画面和快节奏的动作要素，为幻想游戏开启了新的发展方向。不久，《龙之巢穴》、《圣铠传说》和《魔界村》等一批具有代表性的经典作品也加入到了剑与魔法的幻想游戏行列中来。

今天，幻想题材游戏已经进化出了更加丰富的形式和更充实的内容，而且还统治着游戏产业中最具增长动力的领域：大规模多人联机RPG游戏。不过，尽管时间已经过去了数十年，但在所有这些作品惊人的画面和感人的故事背后，我们依然能够清晰地看到，吉盖克斯和托尔金等一代巨匠的身影。



■《地牢探险》，Dunjonquest，亦作Dungeon Quest



▼《霍比特人（The Hobbit）》，以托尔金原著为基础改编



▲《魔戒》之父J. R. R. 托尔金（1892–1973）

93%——GameRanking.com 综合 81 篇权威媒体的游戏评测后，给《战神 II》评出的分数。在所有评测中，有 10 篇给本作打出了满分。



创纪录游戏 RECORD-BREAKING GAMES

战神 GOD OF WAR

GOD OF WAR

PS2/PSP/PS3
开发商：SCE Studios Santa Monica
发行商：Sony Computer Entertainment

热血硬派动作游戏的典范之作。玩家在游戏中扮演充满野性气息的狂野斯巴达战士奎托斯，借助种类丰富的武器和魔法，消灭五花八门的妖魔鬼怪甚至古希腊神话中的神兽，穿越形形色色的迷宫和战场，最终达到向众神复仇的目的。

最成功的希腊神话改编游戏

自 2005 年首发起，初代《战神》创造了惊人的销量纪录，仅在美国本土就卖出了超过 230 万套，续作《战神 II》在美国也有 200 万套以上的销量。在游戏业历史上，还没有哪款以希腊神话为背景的动作游戏能够像“《战神》系列”这样风靡。

PS2 上获评价最高的游戏

根据权威游戏资讯和评测网站 IGN.com 的统计，初代《战神》是到目前为止 PS2 上获得综合评价最高的游戏，在全部 25 款史上得分最高的 PS2 游戏中名列前茅。除此之外，初代《战神》还获得过多达十几项的由不同媒体和机构评选出的“年度游戏奖”。

《战神》中的神话角色

“《战神》系列”中大部分角色的原型都出自古希腊神话，所有敌人都具备不同类型的能力，使他们能够在游戏的不同阶段发挥特别的作用。

米诺陶洛斯 /Minotaur

被关在克里特迷宫中人身牛头的怪物。在《战神》中，奎托斯必须要干掉手持巨斧的米诺陶洛斯才能继续游戏。

独眼巨人 /Cyclops

身材巨大的独眼人形怪物，“《战神》系列”中最具代表性的敌人之一。在初代《战神》中独眼巨人居住在创造之岛，看守着潘多拉神庙。



塞壬 /Siren

以美丽女性形象出现的海妖，能用歌声引诱水手溺水或使航船沉没，在游戏中偶尔会出现在奎托斯面前并使用魔法攻击。

人马兽 /Centaur

半人半马的怪物，居住在冥府的卫士。要前往地狱见到冥王，奎托斯必须杀死 8 只人马兽来进行血祭。

地狱三头猎犬 /Cerberus

看守着冥府入口的巨大三头蛇尾猎犬。同样，在《战神》中出现过多个版本，也是经常被奎托斯干掉的敌人之一。

九头蛇 /Hydra

长着 9 个脑袋的庞大远古蛇怪，奎托斯在游戏中曾奉海神波塞冬之命前往消灭九头蛇。



美杜莎 /Medusa

戈耳工中最厉害的一种，在古希腊神话中被英雄珀尔修斯所杀，但在《战神》中被奎托斯用来当作了使敌人石化的武器。

第一款在游戏开头即交代结局的 3D 动作游戏

初代《战神》采用了别具一格的故事叙述手法，简单来说就是：剧透。在游戏开场部分，玩家就被提前告知了主角奎托斯冒险的最终结局。此外，初代《战神》也是极少数主角在游戏一开始就“挂掉”的作品。



豆知识 /TRIVIA

用来开发初代《战神》的引擎，在当时可以说已经达到了尽善尽美，以至于续作开发时完全不需要对代码进行任何改动。当然，这一不可思议的成就，很大程度要归功于该系列诞生的 2006 年 PS2 已经趋于成熟，主机的硬件结构和机能潜力也已经得到了最大限度的发挥。



奎托斯在游戏中主要依靠两把由锁链相连的刀，混沌之刃来进行战斗，锁链的构造能够允许他通过挥舞来增加武器的攻击距离和范围。在系列第二部中，奎托斯杀死阿瑞斯成为新的战神后，他又得到了新的武器雅典娜之刃。尽管从外形上来看二者并没有显著区别，但雅典娜之刃在奎托斯使用魔法时会闪烁金色的光芒。

2500 万——Funcom 在《科南时代 西伯莱人之冒险》一作中投入的开发经费的估算数额，这款游戏历时 5 年制作，于 2008 年 5 月发售。

豆知识 /TRIVIA

2008 年 6 月，Funcom 公司在一份公开声明中确认，由于一次例行升级中出现的意外错误，导致《科南时代》中许多女性角色的胸围尺寸明显下降。随后，Funcom 官方向玩家保证，他们将再发布一个新补丁来让这些女性的胸部“恢复正常”。

大数字 /FIGURES

60——你在《科南时代》中将敌人四分五裂大卸八块时所能使用的方法的总数。

豆知识 /TRIVIA

霍华德和他的野蛮人传奇

罗伯特·E·霍华德的奇幻小说《野蛮人科南》诞生于上世纪 30 年代中期，在此后的数十年间影响了几代人，也衍生出了许许多多的同类作品。如果说托尔金的“《魔戒》系列”开创了主流奇幻文学，那么霍华德就是剑与魔法式奇幻文学的创始人。1982 年，该系列被美国环球公司改编成了电影，担当主演的，是当时尚名不见经传的阿诺德·施瓦辛格。（下图）



考考你 /QUIZ

谁是“《野蛮人科南》系列”最初的缔造者？（答案在本页）

科南时代 AGE OF CONAN

AGE OF CONAN HYBORIAN ADVENTURES

PC

开发商：Funcom

发行商：Eidos

在大规模多人联机角色扮演游戏的发展历程中，《科南时代》是时至今日依然保持着最传统规则和理念的代表作之一。游戏奉行的原则只有一条，那就是你玩的时间越长，你的角色就越厉害，仅此而已。

Beta 版注册人数最多的 MMORPG

Beta 版测试是一款游戏完成开发并准备上市前要经历的最后步骤，通常情况下，开发商会允许一定数量的玩家参与这个阶段的工作，通过收集他们的反馈来对游戏进行最终的调整。《科南时代 西伯莱人之冒险》的 Beta 版测试，吸引了超过 100 万名的玩家参与，创造了 MMORPG 游戏的历史记录。

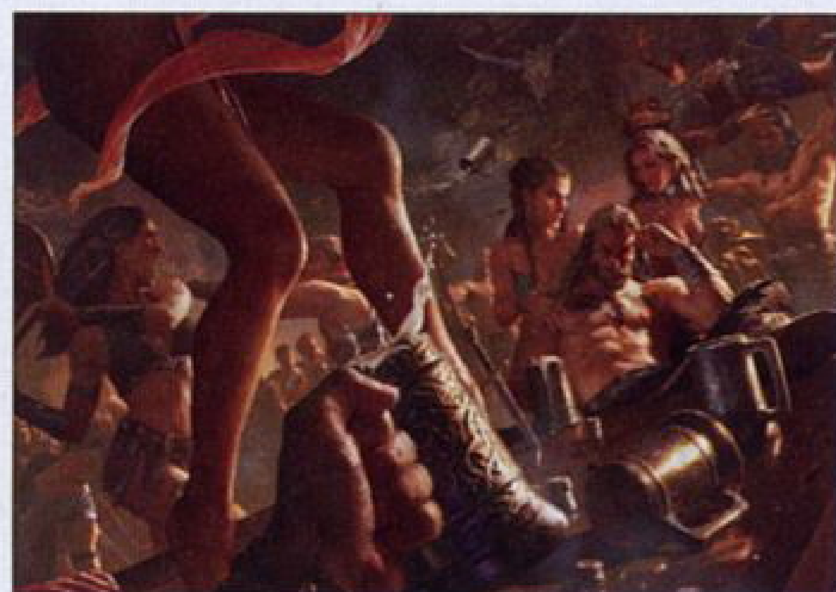
使用动作捕捉最多的 MMORPG

《科南时代 西伯莱人之冒险》包含了大约 7000 段独立的使用动作捕捉技术制作的动画，这个数字超过目前地球上任何一款同类作品。在游戏的制作过程中，开发小组还专门给一匹赛马和它的骑师拍摄了动作捕捉影片，这也让这匹马成为了**第一匹以动作捕捉形式出现在 MMORPG 中的真马**。（下图）



西方第一款成人级 MMORPG

2008 年 5 月发售的《科南时代 西伯莱人之冒险》，被 ESRB（美国娱乐软件分级审核机构）定为了 M 级（17 岁以上），在欧洲则被限定为 18 岁以上。在此之前，只有 2004 年至 2007 年在日本运营的《A3》，获得过成人级 MMORPG 的名号。





■100 万玩家参与了《科南时代》的联机测试。

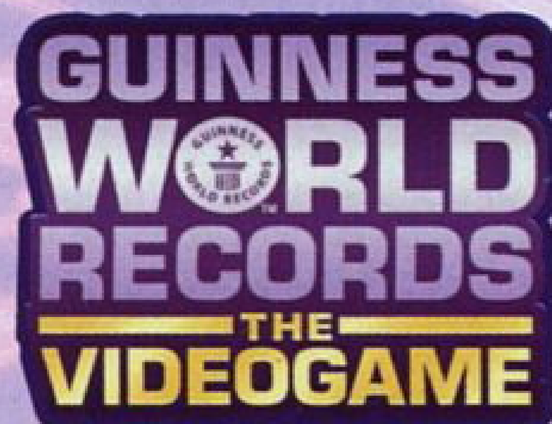
《科南时代》中最大的城镇

《科南时代 西伯莱人之冒险》中艾奎尔尼亚王国的首都塔兰提亚，是这款游戏中规模最大的城镇，其总面积达 4 平方公里，分为多个区域，其中数科南国王的王宫所在地旧塔兰提亚最为著名。



■艾奎尔尼亚王国首都塔兰提亚局部

513250——《魔戒在线》拓展包“莫里亚坑道”中最难对付的敌人巴洛格（Balrog）拥有的打击点数。



魔戒在线 THE LORD OF THE RINGS ONLINE



PC
开发商：Turbine Inc.
发行商：Codemasters

“《魔戒在线》系列”是根据 J.R.R. 托尔金风靡全球的魔幻小说“《魔戒》系列”改编而成的游戏作品。玩家可以在游戏中畅游小说中描绘的中土大陆，与自己崇拜的英雄角色们一起经历奇幻之旅，跟索隆及其手下的邪恶爪牙们展开较量。

《魔戒在线》中的第一个业余爱好

在《魔戒在线》“Book 13”更新升级中出现的钓鱼是这款游戏中的第一种业余爱好。它的功用有些类似于迷你游戏，在中土世界的许多地方都可以进行，可以钓到的鱼也多种多样，其中个头最大的是重达 23 公斤的鲑鱼，最难钓到的则是身长 6 米的白鲟。



最难抽到的烟

抽烟在《魔戒在线》中是一种完全意义上的“休闲”。游戏中共有 3 种烟草种子，分别要靠购买、抢夺和杂交来获得，其中有一种名为“巫师焰火”，是整个游戏中惟一需要两种杂交种子来合成，并需要一项专门技能才能制作的烟草，是名副其实的“最难抽到的烟”。

MMORPG 中最大的迷宫

2008 年上线的“莫里亚坑道”是《魔戒在线》的第一个拓展包，其中包含的矮人族居住的莫里亚坑道，是一个总面积约 10.24 平方公里的巨大地下迷宫，它也是目前所有同类游戏中规模最大的地下迷宫

最难打的怪

拥有 316961 点生命值和 52699 点力量值的巨龙索罗格（Thorog），被公认为是《魔戒在线 安格玛之影》中出现的最难打倒一种敌人。

拥有最复杂音响系统的 MMORPG

《魔戒在线 安格玛之影》是历史上第一款允许玩家使用键盘自己编辑和演奏曲目的 MMORPG。键盘上的数字键 1 ～ 8，分别代表一个音阶中的 8 个音符，而且玩家还可以从吟游诗人手中购买多达 9 种的不同乐器用来丰富演奏形式。本作的这一特色受到了很多玩家的好评，它也是目前所有同类游戏中使用过的最复杂的音响系统。

第一个拥有“人怪大战”区域的 MMORPG

伊顿荒原是出现在《魔戒在线》中的一块特殊地图，玩家在这里可以加入“人怪大战”的游戏。在该模式下，玩家可以选择扮演中土大陆上的人类，也可以选择扮演索隆操纵的邪恶怪物，比如兽人、狼骑或强兽人。



■伊顿荒原的游戏地图


▲在《魔戒在线》中，无论何时何地，无论男女老幼，想抽就抽。


■成功杀死索罗格后玩家们合影留念

豆知识 /TRIVIA

《魔戒在线》的第一个拓展包“莫里亚坑道”，最早是在英国的伯明翰郡公布的，这里也是《魔戒》小说原作者 J.R.R. 托尔金童年时的家乡。



除了开放新的迷宫以外，“莫里亚坑道”还为《魔戒在线》提供了多达 200 种的新敌人和 2 名新角色职业，另外也将角色的等级上限提高到了 60 级。

《魔戒在线》中两项最难完成的功绩，分别是“小鸡”和“巨人杀手”，前者要求玩家化身为一只手无寸铁的小鸡周游世界，而后者则只有在杀死 120 个巨人之后才能获得。

100万——《孢子》的玩家们创造出来的各种稀奇古怪的生物种类总数，时间只用了短短的一周。

豆知识 /TRIVIA

剑与魔法世界中的吉尼斯

1997年，暴雪在幻想游戏领域中投下了一款超级重磅炸弹——《暗黑破坏神》。2年后，更加令人瞠目的续作《暗黑破坏神2》问世。2004年，暴雪推出了《魔兽世界》，这款游戏不仅成为了日后所有MMORPG的模板，也从此开创了一股全新的幻想游戏潮流。

大部分的MMORPG，如《魔兽世界》，都要求玩家耗费大量的时间进行角色强化和财富收集的活动，说的通俗一点，就是所谓的“练级”和“赚钱”。与虚拟世界中要求艰苦劳动才能获得的能力和金钱相呼应，现实世界中也诞生了一种专门替其他玩家练级和赚钱的职业，他们通常被称为“代练”。代练通常来自中国大陆和越南等地，尽管具体的数字很难估算，但据不完全统计，2008年就有至少40万名的代练者被雇佣，他们从事这一活动的月平均收入约为145美元（约合990人民币）。英国曼彻斯特大学学者Pichard Heeks教授预计，2008年全球代练产业的总价值甚至可以达到5亿美元。

第一款使用QTE的游戏

游戏名：龙之穴 Dragon's Lair

发行商：Cinematronics

QTE（Quick Time Events），是指出现在游戏关键剧情点的一系列电影化图像表现形式。通常情况下，QTE会被以高质量的图像效果进行刻画并允许玩家在播放过程中操纵自己控制的虚拟化身。1983年发售的《龙之穴》，是历史上第一款真正将QTE要素付诸实现并融入游戏过程中的作品。





▲由于有来自迪士尼公司的动画制作专家加盟，《龙之穴》的艺术效果达到了当时街机游戏的最高水准。

最长寿的幻想题材RPG

游戏名：创世纪 /Ultima

发行商：Various

“《创世纪》系列”诞生于1980年。此后，陆续又发行过11款续作，该系列的最后一部正统续作名为《创世纪IX 升天》，发售于1999年。包括1997年推出的《网络创世纪》和其他资料片在内，该系列已经拥有长达28年的发展历程，在西方，被与《巫术》、《魔法门》一起并称为“三大RPG”。



第一款地牢探索游戏

游戏名：Pedit5

发行商：Rusty Rutherford

由Rusty Rutherford完成于1974年的《Pedit5》，最初是在大型计算机上运行的。它是第一款引入地牢（迷宫）探索要素的游戏，玩家可以在游戏中与怪物战斗并寻找宝藏。之所以会起《Pedit5》这样一个听起来跟游戏不挨边而且完全不有趣的名字，其实是作者为了避免别人将它与游戏联系起来而有意为之，理由也很简单，因为那会大学里的计算机研究人员去做游戏被认为是一种莫大的资源浪费。然而，最终《Pedit5》还是被发现并被删除了。

第一款使用动作捕捉动画的电视游戏

游戏名：波斯王子

发行商：Broderbund

诞生于1989年的《波斯王子》，是由美国的Jordan Mechner设计并编写的，它是电视游戏业历史上第一款使用动作捕捉技术来制作动画的游戏。Mechner起初以他的哥哥David为原形拍摄了动作捕捉影片，然后再将拍摄好的动作一帧一帧的分解，最后创造出了王子逼真的动画形象。



▲1989年初代《波斯王子》游戏画面

> **“游戏产业身躯中所流淌的血液，很多都直接来源于托尔金和他的伟大作品。”**
>
> ——罗恩·吉尔伯特（著名游戏设计师，代表作有《猴岛英雄》等）

历史 /HISTORY

上世纪80年代，《塞尔达传说》巧妙地将探索、成长和解谜等要素融为一体，为幻想RPG游戏设立了新的游戏形式标准。随后的不少作品，如《长枪英雄》，也曾试图有所突破，但真正将《龙与地下城》式幻想游戏的潜力发挥得淋漓尽致的，还要数1998年Bioware公司的《博德之门》。N64版《塞尔达传说：时之笛》的发售，让任天堂的这个伟大的幻想题材系列作品被载入了史册。进入21世纪后，Bioware公司凭借《无冬之夜》和“《质量效应》系列”，再次崛起并成为了欧美公认的最擅长制作科学/幻想RPG游戏的厂商。



东西方幻想游戏的典范，《塞尔达传说》与《博德之门》

游戏吉尼斯之星海探秘

GUINNESS WORLD RECORDS THE VIDEOGAME

抛开无数令人眩目的光影特效和日新月异的3D图形技术不谈，以浩瀚星海为舞台的科幻游戏中，往往都少不了两个必要元素的支持，这就是太空船和外星人。人们总喜欢将科幻与太空联系在一起，事实上此二者也确实有着密不可分的关系，作为穿梭太空必备交通工具的太空船和居住在广阔未知世界中的神秘生物，就是连接二者的纽带。





▲▼史蒂夫·拉塞尔和他的《太空战争（Spacewar!）》。当初这款游戏是在美国马萨诸塞科技学院的一台DEC PDP-1型计算机上被编写出来的，现在它被保存在电脑历史博物馆中。

1961年，一款名为《太空战争》的射击游戏，为我们揭开了虚拟星际探索和空间飞行模拟的序幕，它也是**世界上第一款太空主题游戏**。上世纪70年代，许多游戏公司开始尝试创造自己的太空科幻游戏品牌，其中对后世产生影响最为广泛的要数1978年的《太空侵略者》和1979年的《小行星》。在随后的80年代初期，许多太空射击游戏开始陆续从街机平台转移到家用机领域，《星球大战》电影的兴起向厂商们证明，以太空大战为主题的游戏势必会流行起来，这股潮流又进一步带动了此类游戏的进一步发展。不仅是娱乐产业，真实世界中的科技进步也在为太空科幻游戏提供灵感和动力来源。1981年4月12日，美国的哥伦比亚号航天飞机发射成功，为人类的太空探索之旅揭开了崭新的篇章。大约2年后，**第一款航天飞机模拟游戏**《太空穿梭机 空间之旅》发售，又一个10年过后，**第一款真实太空模拟游戏**，微软的《空间飞行模拟》诞生。1984年，随着**第一款星际贸易游戏**《银河精英》推出，太空科幻游戏也迈入了一个新的领域，但真正具有里程碑意义的，还要数1990年的《银河飞将》问世。这款以PC为平台的空战游戏，将这一游戏类型的表现形式又推上了一个新高度。

上世纪90年代中后期，是《银河飞将》、《星球大战》和《星际迷航》三个老牌系列分庭抗礼的年代，在此期间，每个系列都发售过众多作品并延伸出了多个分支。1998年，《星际迷航：次世代－克林贡荣誉卫队》推出了第一个主视角射击版，随后的2000年又发布了使用《雷神之锤III》引擎开发的《星际迷航：航行者》。在这两款游戏上市的间歇，有一款令人震惊的角色扮演游戏引起了所有人的关注，这就是带有惊悚要素的《网络奇兵》。除了游戏本身的高素质以外，这款游戏与《银河飞将》或其他当时市面上的太空科幻游戏都没有直接联系，也是其获得成功的因素之一。

进入21世纪后，与许多追求震撼逼真的影音效果的3D游戏一样，以太空科幻为主题的作品也开始纷纷转向高成本高预算投入的发展方向，比如**第一款完全基于太空的大规模多人联机RPG游戏**《星战前夜 在线》。太空科幻游戏的规模正日益庞大，而虚拟太空探索的领域也在变得前所未有的广阔。



▲微软《空间飞行模拟》

1000 亿——《边境 银河精英 II》中可供探索的天体系统的总数，超过目前任何一款同类作品。

豆知识 /TRIVIA

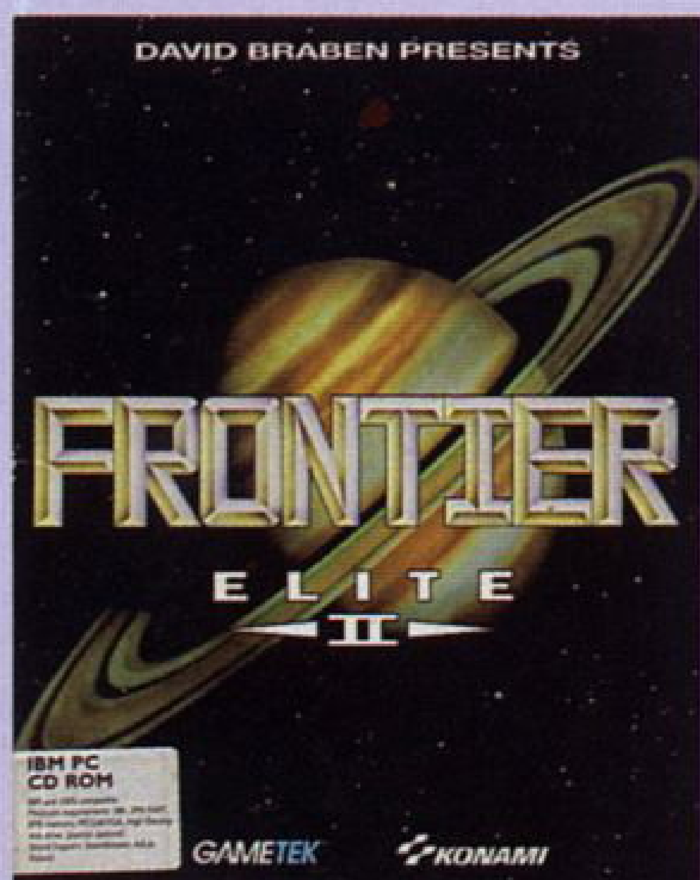
想达到《银河精英》的最高等级需要相当的耐心和努力，假设一名玩家平均每天玩 1 个半小时，要实现这个目标也需要将近 1 年时间。而《边境 银河精英 II》，要完全通关得耗费你差不多 5 年。

1984 年发售的初代《银河精英》，同捆附带了 1 本 48 页的短篇小说，名为《黑暗之轮（The Dark Wheel）》，描述了一位名叫亚历克斯的飞行员探索整个《银河精英》世界的奇妙旅程。它的作者是世界著名科幻小说作家罗伯特・荷斯托克。现在你可能已经很难再找到这本小说的原始版，但在网络上可以下载到它的电子文本，感兴趣的读者可以到页底所注地址浏览。



豆知识 /TRIVIA

《边境 银河精英 II》是目前所有电子游戏中被盗版次数最多的一款，即便如此，本作依然是 1993 年欧洲最畅销的家用机游戏软件。



创纪录游戏 RECORD-BREAKING GAMES

银河精英 ELITE



PC/X360/Xbox/PS3/PS3
开发商：David Braben Ian Bell、Frontier Developments
发行商：Various

1984 年，绝大部分的电子游戏依然局限于形式简单、流程短暂的街机风格。而《银河精英》彻底改变了这种局面，开创了一个过去从未有人涉足过的全新领域。《银河精英》让玩家扮演宇宙探险者，驾驶着自己的太空船在浩瀚星海中穿梭航行，与竞争对手战斗并通过交易货物来赚取利润。2009 年 9 月，标志着这个伟大的科幻游戏系列诞生 25 周年。

发行规格最多的星际贸易游戏



迄今为止，《银河精英》已经累计发行了 25 种规格，其中包括 BBC Micro B（磁带）、BBC Micro B（磁碟）、BBC Micro Master、BBC Micro Master Compact、BBC Micro Master Tube Enhanced、Acorn Electron（磁带）、ZX Spectrum 48K（磁带）、ZX Spectrum 128K（磁带）、Amstrad CPC（磁带）、Amstrad CPC（磁碟）、Commodore 64（磁带）、Commodore 64（磁碟）、IBM PC CGA（5.25 寸磁碟）、IBM PC EGA/VGA（5.25 寸磁碟）、Tatung Einstein（磁碟）、MSX（磁碟）、Acorn Archimedes、雅达利 ST、Commodore Amiga、任天堂 NES（仅欧版）、NEC PC-9801（5.25 寸磁碟）以及 NEC PC-9801（3.5 寸磁碟）。除此之外，还存在诸如 Commodore +4 和 Commodore 128 等一些非官方版本，但这些版本通常都没有被正式贩卖。

数量最庞大的星际体系

《边境 银河精英 II》，创造了所有星际贸易游戏中包含行星数量最多的星际体系。它具备总数达 1000 亿个的可供探索的独立天体系统，其中每个系统中又平均包含 20 个左右的行星和卫星，这个数量差不多相当于给地球上的每个人发上 300 颗行星或卫星！



■ 1984 年版《银河精英》游戏画面

历史最悠久的星际贸易游戏

"《银河精英》系列"自问世至今的历史，是现今世界上任何一款同类游戏都无法比拟的。这个系列最初诞生于 1984 年 9 月，目前的最新续作是《银河精英 IV》，至今已有 25 年的历史。

第一款星际贸易游戏

1984 年发行的《银河精英》是全世界第一款星际贸易游戏，它不仅开创了一个电子游戏的新类型，同时也影响了之后的一大批同类作品，比如《X 国境线》和《星战前夜 在线》等等。

第一款使用即时过程生成技术的星际贸易游戏

《银河精英》是世界上第一款使用即时过程生成（procedural generation）技术来营造浩瀚太空世界的星际贸易游戏，而《边境 首度接触》则是同类作品中第一款使用这种技术来制造行星系统的代表，另外它也是同类游戏中最早包含即时生成的地形和纹理效果的游戏。

运用即时过程生成技术，计算机可以在一定规则限制的基础上随机编写并创造出一些特别的内容。比如《银河精英 II》中庞大的星际系统，就是计算机遵照物理法则使用各种素材，从一个个包含太阳和月亮的天体系统逐步创造出来的。不过，在这个创造的过程中，计算机会从一定程度上对素材进行随机分配，以保证由此产生的每个天体系统都是彼此独立各不相同的。


■《边境 首度接触》中的行星

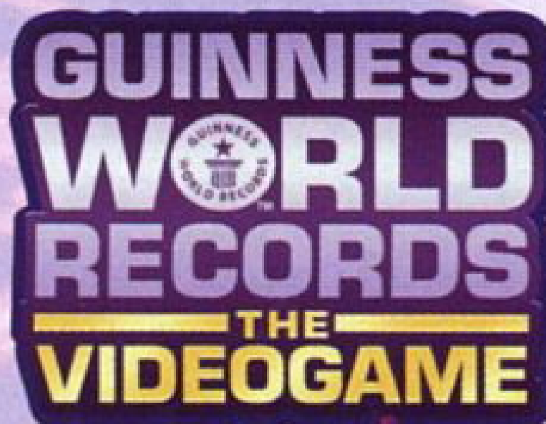
第一款使用 lenslok 防复制保护装置的游戏

lenslok 是一种用于软件防复制保护的机械装置，曾在 8 位雅达利和 Commodore 64 等主机上使用过，而《银河精英》则是最早使用这种保护装置的游戏，也是其中最有名的一款。然而由于 lenslok 本身的使用方法比较繁琐，效率低下又无法适应不同型号的电视机，不久就遭到了淘汰，历史上只有 11 款游戏使用过它。



《银河精英》联合作者伊恩・贝尔的个人主页附有《黑暗之轮》原文电子版，地址如下：www.iancgbell.clara.net/elite/

9——2000年一年之内发售的独立的《星际迷航》游戏总数，它也是1年内发售独立作品数量最多的游戏。



星际迷航 STAR TREK

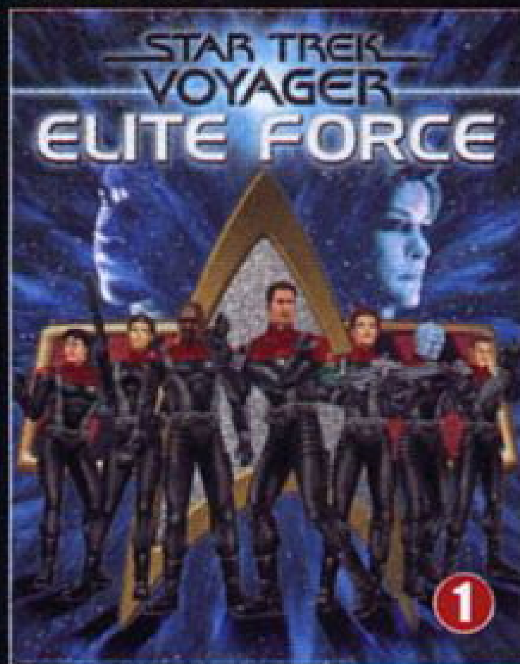
STAR TREK

PC/X360/Xbox/PS/PS2/PS3/PSP/GBA/Wii
开发商：Raven Software 等
发行商：Activision 等

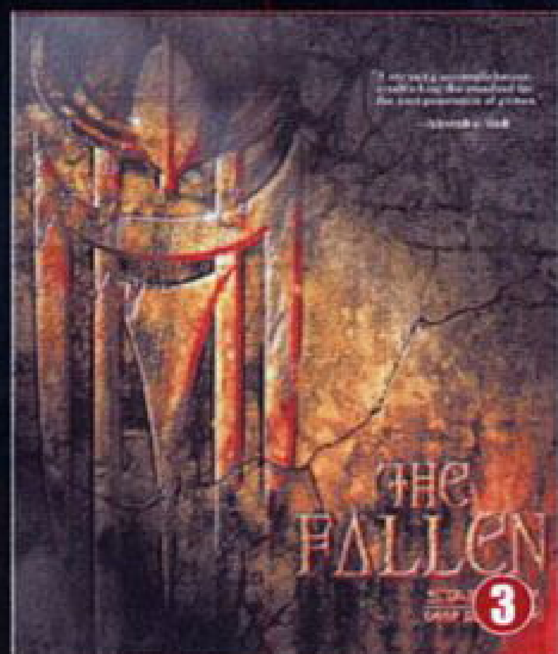
自从上世纪70年代起，根据"《星际迷航》系列"改编而成的各种游戏作品就已经崭露头角，从文字冒险到操纵太空船的模拟飞行射击，种类和形式可谓应有尽有。由于《星际迷航》本身围绕太空旅行和星际探索主题的这样一个特征，使得任何游戏类型的改编对它来说都得心应手，在长达30多年的发展历程中，这个系列的游戏作品已经跨越了众多平台并发行了许多格式和版本，时至今日依然经久不衰，可谓一代科幻游戏典范。

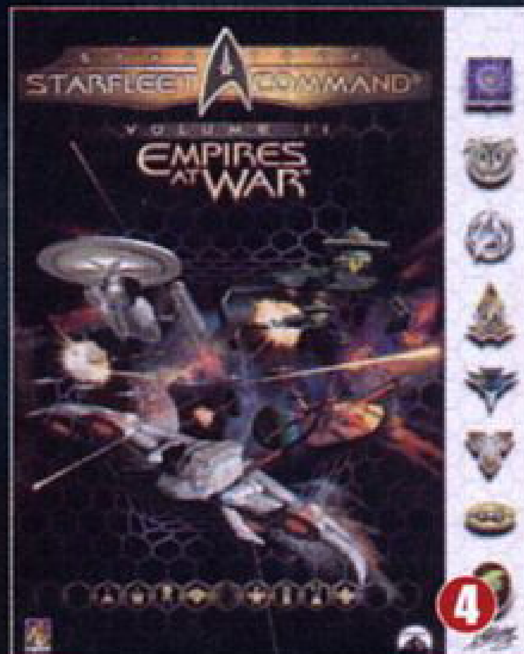
1年内发售独立作品数量最多的游戏

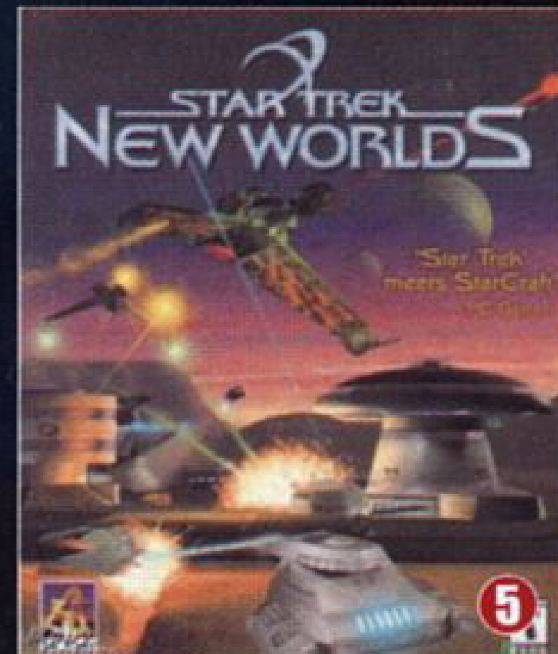
2000年，Various一口气发售了9款不同的《星际迷航》游戏，是业界历史上1年内发售作品数量最多的游戏。这9款游戏分别是《星际迷航 航行者 精英战队》(1)、《星际迷航 征服 在线》(2)、《星际迷航 九度深空 堕落》(3)、《星际迷航 星际舰队司令II 战火帝国》(4)、《星际迷航 新世界》(5)、《星际迷航：无敌舰队》(6)、《星际迷航 克林贡学院》(7)、《星际迷航 入侵》和《星际迷航 恒星飞船建造者 翘曲II》。

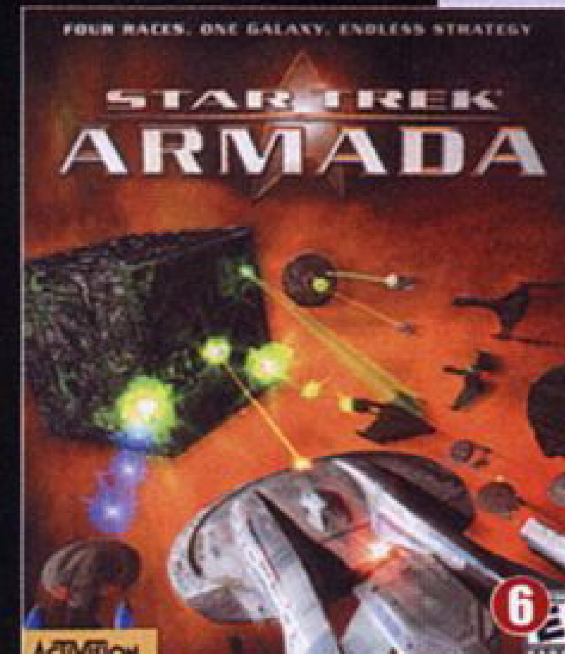














豆知识 /TRIVIA

《星际迷航：航行者》系列的所有演员，基本上都参加了游戏版《星际迷航：航行者 精英战队》的配音工作。

就像正文中所说的，《星际迷航》对任何类型的游戏改编都来者不拒，除了星际旅行、飞行模拟和主视角射击外，历史上还有过3款以《星际迷航》为主题的弹珠游戏。

《星际迷航 问答挑战》发售于1999年，目前被认为是系列第一款对应PC平台的猜谜游戏。



史上第一款《星际迷航》游戏

历史上共有两款作品共享这一纪录。首先是当时并未正式注册的《星际迷航》游戏，这是一款文字式的太空船战斗模拟游戏，于1971年由Mike Mayfield在SDS Sigma 7型计算机上完成，全部使用BASIC语言编写，玩家在游戏中扮演联盟飞船指挥官；其次则是1979年经过官方正式授权的游戏版《星际迷航》，名为《星际迷航：相移突袭》，是一款射击游戏，对应平台是**世界上第一款卡带式掌上游戏机** Microvision（详见《游戏吉尼斯》第一期）。

第一款全部5位舰长同时登场的《星际迷航》游戏

2006年在微软X360平台发售的《星际迷航 遗产》，同时收录了历史上全部5位《星际迷航》正统作品中的舰长声音，他们分别是James T.Kirk（William Shatner）、Jean-Luc Picard（Patrick Stewart）、Benjamin Sksko（Avery Brooks）、Kathryn Janeway（Kate Mulgrew）和Jonathan Archer（Scott Bakula）。初此之外，《星际迷航 遗产》也是这个系列在现役主机上发售的第一款作品。

第一款使用语音激活指令的《星际迷航》游戏

2002年的战术模拟游戏《星际迷航 舰桥指挥官》是该系列历史上第一款使用语音命令的作品。游戏允许玩家通过向麦克风发出诸如攻击、移动、修理在内的部分指令，当然，你的发音要清晰准确才行。

豆知识 /TRIVIA

2008年，在美国内华达州拉斯维加斯召开的《星际迷航》官方大会上，40多位来自"《星际迷航》系列"电影和电视剧中的演员曾共聚一堂。

第一款《星际迷航》主视角射击游戏

1998年在PC平台上发售的《星际迷航：次世代－克林贡荣誉卫队》，是这个系列中第一款主视角射击游戏。虽然早它1年问世的《星际迷航 世代》确实也包含一些主视角射击的要素，但通常情况下并不被归为FPS游戏。



50——《乐高星球大战 II 原创三部曲》中可操作角色的总数，而通过组合各个角色的身体部件，玩家还能创造出超过 100 万种的自定义角色。

豆知识 /TRIVIA

即时战略游戏《星球大战 原力指挥官》的开发历时 3 年多，期间经历了多次重大变革，其中最为显著的是由最初的 2D 风格完全变化为 3D 策略游戏。

主视角射击版的“绝地武士系列”，从最初诞生的 1995 年到最新作发售的 2003 年共历时 8 年时间，比其他任何一个“《星球大战》系列”的游戏寿命都长。不过该系列初代作《星球大战：黑暗力量》的标题中并未包含绝地武士的字样。



考考你 /QUIZ

第一款将光剑格斗付诸实现的是哪一款游戏？（答案在本页）

星球大战 STAR WARS

STAR WARS

PC/X360/Xbox/PS/PS2/PS3/PSP/GBA/Wii

开发商：LucasArts 等
发行商：LucasArts 等

1977 年，一部具划时代意义的影片彻底改变了电影业，这就是《星球大战 IV 新的希望》。在随后的 30 多年时间里，“《星球大战》系列”影片对众多以科幻和星际探索为主题的电子游戏产生了不可估量的巨大影响，以这个系列为基础诞生的游戏作品数量，是其他任何一个品牌都无法企及的。漫长的历史和经久不衰的人气，让“《星球大战》系列”横跨众多平台，也衍生出了能够适应各类玩家不同娱乐需求的丰富游戏类型。

史上第一款《星球大战》游戏

第一部《星球大战》电影当时并未能孕育出与之相联系的游戏作品，直到续作《帝国反击》上映。该系列第一款游戏作品是 1982 年在雅达利 2600 上发售的《星球大战 帝国反击》，次年，第一款以电影第一部剧情为主线的街机游戏推出。

第一款同时运用 Euphoria 和 DDM 的游戏

《星球大战：原力释放》是第一款同时使用 Euphoria 引擎和数字微粒特效技术（DDM）的游戏。Euphoria 是一种行为模拟引擎，可以让游戏中角色的动作更加动感逼真，而数字微粒特效则是一款出色的物理特效引擎，它能够将物体的摆动、粉碎等物理变化过程刻画得更为真实细腻。

第一款使用虚拟体感光剑的游戏

第一款让玩家能够亲身体验手持光剑砍杀的快感的游戏，是 2007 年 11 月发售于任天堂 Wii 平台的《乐高星球大战 完美传奇》。这款游戏运用了 Wii 的动作感应侦测技术和遥控器手柄，让玩家可以借助挥动手柄来模拟挥舞光剑的感觉。

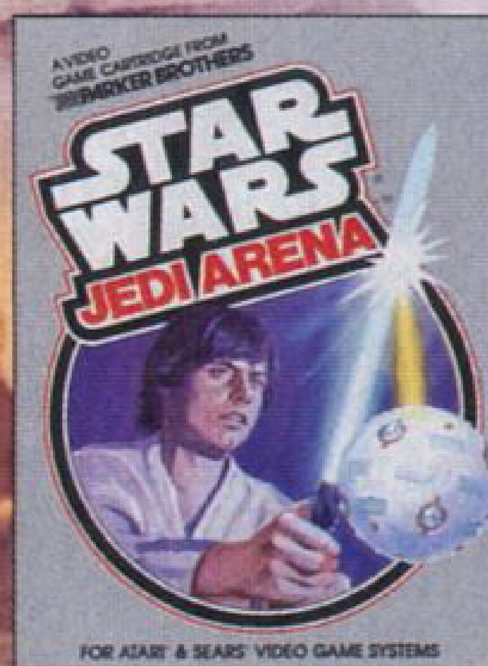
收录可操作角色最多的动作冒险游戏

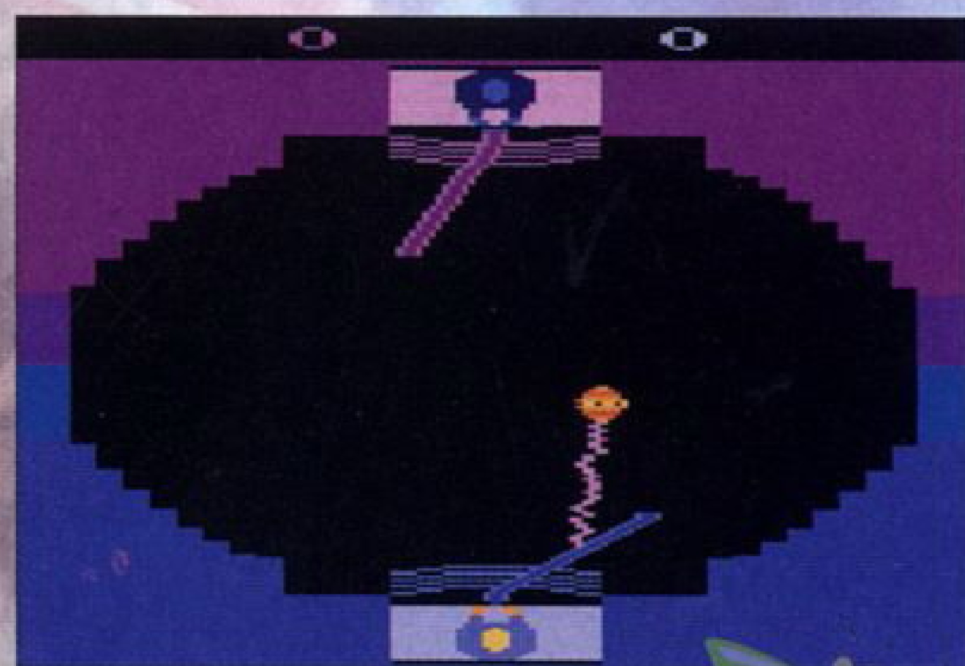
游戏业历史上拥有最多可操作角色的动作冒险游戏，是 2006 年发售的《乐高星球大战 II 原创三部曲》，游戏中共有 50 位不同的角色可供玩家使用。不仅如此，如果你拥有初代《乐高星球大战》的游戏记录并与本作进行联动，还能够再开启额外的 46 名可操作角色。而且就像乐高玩具一样，你也可以把这些角色的身体部件拿来自由组合，创造出超过 100 万种的自创角色。



第一款引入光剑格斗的游戏

雅达利 2600 上的《星球大战 绝地斗技场》，是第一款引入光剑格斗概念的游戏。游戏让玩家使用光剑来格挡敌人射出的镭射光线，其灵感来自于《星球大战》电影中卢克 · 天行者第一次领悟原力并挥舞光剑的经典场面，但遗憾的是，游戏没能很好地模拟光剑格斗的准确性。





400 万——“《质量效应》系列”开发商 BioWare 公司官方网站的累计注册用户数。

GUINNESS WORLD RECORDS THE VIDEOGAME

质量效应 MASS EFFECT

MASS EFFECT

X360/PC

开发商：BioWare

发行商：Microsoft Game Studios

《质量效应》的故事背景设定在公元 2183 年，人类走出了太阳系开始了太空移民开拓的伟大历程。游戏通过人机对战的基本方式，很好地融合了即时战斗、人工智能、星际旅行等多种游戏要素。在设计理念方面，这款游戏同时受了《外星人》（1986）、《银翼杀手》（1982）和《星球大战》等多部科幻电影的影响。

大数字 / FIGURES

130——初代《质量效应》的产品开发团队人数（最高峰时）

306——《质量效应》开发所消耗的人年（1 人 1 年的工作量）

3.75——《质量效应》开发所耗费的时间（年）

58——参与《质量效应》配音的演员总数

210——《质量效应》中可以说话的角色总数

26527——《质量效应》剧本的台词累计行数

135——《质量效应》中每个人类角色身体上的动画连接点总数

40——《质量效应》中每个人类角色脸部的动画连接点总数

400 万——《质量效应》开发商 BioWare 公司官方网站的累计注册用户数

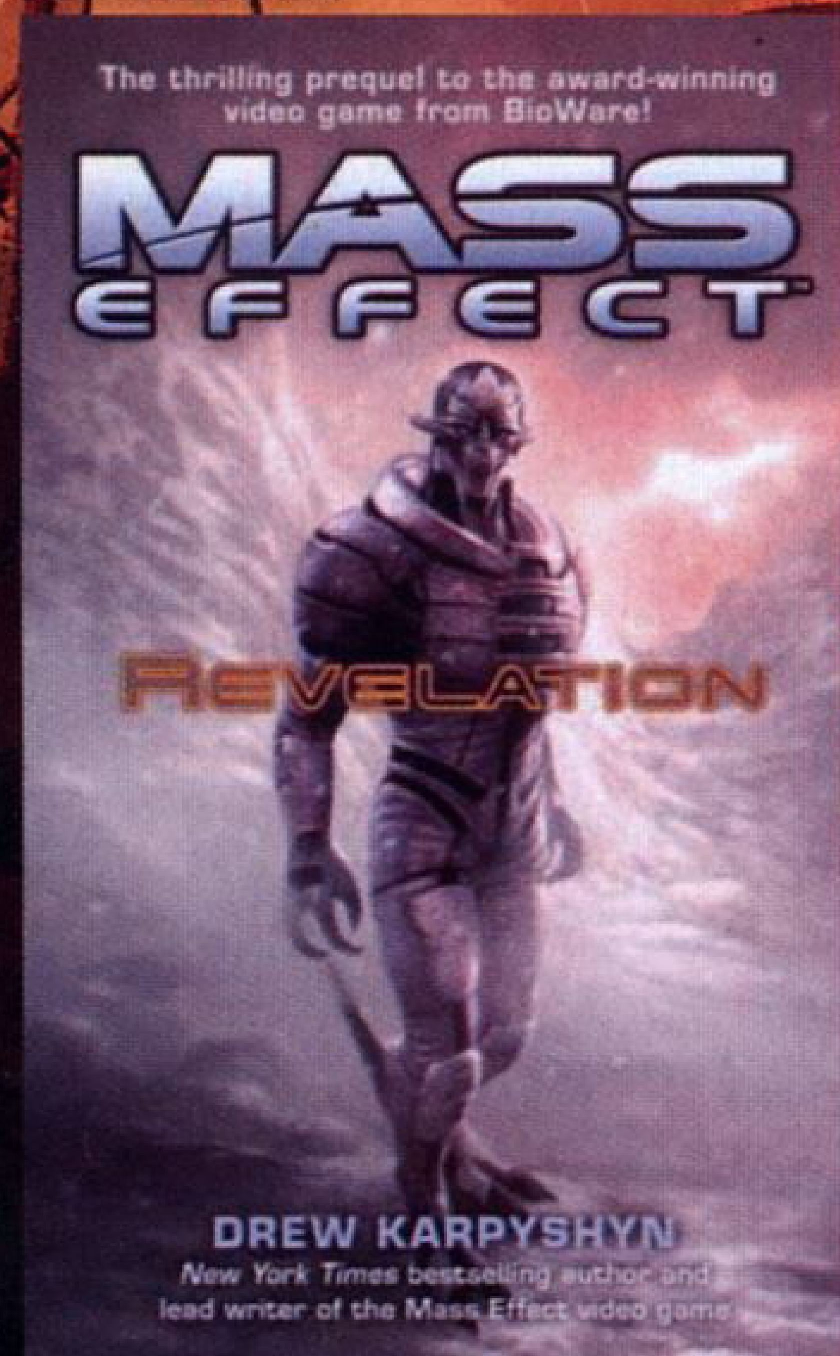
X360 上最热销的科幻题材 RPG 游戏

X360 版《质量效应》在全球范围内创造了累计销量 200 万套的惊人业绩，这使它当之无愧地成为了官方承认的 X360 平台最热销科幻题材角色扮演游戏。另外，在原作 PC 版于 2008 年 5 月发售之前，《质量效应》也是销量最高的 X360 独占角色扮演游戏。



《质量效应》的第一本官方小说

由 Drew Karpyshyn 撰写的《质量效应 启示》，是这款游戏的第一部官方授权小说。它最初发行于 2007 年，作者 Karpyshyn 也是游戏的首席编剧。小说对游戏原作的背景进行了一定程度的补充和丰富，第二部《质量效应 升天》于 2008 年 7 月出版，作者同样是 Karpyshyn。



最大的宇宙空间站

《质量效应》中位于巨蛇星云中央，已经拥有上千年悠久历史的银河总部空间站，也是银河议会的所在地。这座巨大的空间站长达 44.7 公里，质量更是高达 264 亿吨，居住人口超过 1300 万，是虚拟宇宙空间中规模最大的太空站。





最高级的游戏角色面部生成器

由 BioWare 公司开发的用来表现游戏中虚拟角色面部表情的面部动画生成软件，是目前所有同类软件中最高级的。这个系统能够渲染超过 150 种不同的面部特征动态模型，其中包括色彩、皮肤、头发、伤痕等等，因此能够为主人公薛普指挥官创造出 10 亿张独一无二的面容。不过这还不算最厉害的，比起单纯的创作来，更具挑战性的工作是让这 10 亿张面孔能够在《质量效应》的数字动态表现系统的帮助下，产生令人信服的生气并做出各种活灵活现的表情来，进而让游戏中的角色能够自由展现他们的性格和感情，更好地营造气氛和叙述剧情。

销售速度最快的 X360 平台 RPG 游戏

X360 版《质量效应》最初发售于 2007 年 11 月 20 日，当时在首发 3 周之内就迅速卖出了 100 万套，这个速度超过了以往任何一款在微软主机上发售过的同类作品，也创造了 X360 游戏销售速度的新纪录。



胜负师：漫画改变电影近几年挺风光的，屡有票房创纪录的佳作，更有《蝙蝠侠 黑骑士》这样堪比文艺片内涵与深度的神作震撼全球。而今年，漫画或电影改编游戏也迎来了小阳春，上半年有火爆的《金刚狼》，下半年的《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》更是创造了世界范围平均 9 分以上的同类游戏最高评价，让萎靡多年的动漫电影改编类型也有了救世主。对于这类游戏来说，是不会缺少粉丝的，但这并不意味着粉丝就一定会买账，就像《高达战记》这种在技术层面落后于时代的作品，还能照这个模式出几次？这真的很难说。总之，粉丝的口袋捂得更紧了，厂商的诚意才是打开粉丝腰包的金钥匙。

勇者的第九次征程

勇者斗恶龙IX

ドラゴン クエストIX 星空の守り人

机种 NDS　厂商 Square Enix　类型 角色扮演　发售日 2009 年 7 月 11 日



忐忑的出征

经历 8 代的脱胎换骨，最初得知系列最新作“回归”掌机平台，作为一个 DQ 饭，要说心里面不觉得失落那肯定是骗人的。这意味的家用机版的所有改变又将被重新洗牌，不管是系列的老玩家还是制作小组本身，做出这一决定时相信都怀着非常忐忑的心情。五年后，当我们终于插上卡带打开 NDS 电源，伴随着熟悉的背景音乐建立新的冒险之书，到底是这次将会是怎样体验在等待着我们呢？



精致的画面

从 2007 年的《DQ 怪兽篇 Joker》再到去年的重制版《DQ V》，其实大家都清楚了 SE 在 NDS 上应用的这套图像引擎，3D 的地图以及人物如今已经在掌机上不足为奇，就连收录高质量的过场动画也不足为怪。即便如此，继承了以上全部优点的《DQ IX》仍然能让我们在打开主机的瞬间就觉得眼前一亮，原因很简单，那就是以高超的精致程度取胜。考虑主机硬件性能的合理分配，游戏中只把主角以及冒险同伴以及部分重要 NPC 进行了 3D 化，而无关紧要的路人角色则仍然通过 2D 的画面来表现。除了人物，游戏在迷宫方面的刻画也比较细致，加上这一次迷宫的都不是太长太复杂（后期的藏宝洞窟除外），所以玩家在探险时不会出现什么严重的视角问题，相反只会被小巧精致的画面所吸引。

讨巧耐玩的系统

从一款掌机游戏的角度来说，将本作称为年度最佳都一点不言过。其实光是纸娃娃系统就已经很杀玩家的时间了，而且游戏不仅采用了通常的分支任务系统，还加入了藏宝图的新玩法，由于是随机的迷宫，还可以邀请同伴一起进行探索，对于掌机这样的平台来说，无疑给所有玩家制造了一个耗费时间的无底洞。更高等级的藏宝图、更强力的 BOSS、更稀有的素材装备，这就是日式角色扮演游戏对玩家来说最原始的吸引力，作为这一类型游戏的鼻祖，本作将这一点发挥到了极致。

倒退或是进步

说到倒退，其实不言自明。作为一个贪婪的 FANS，想看到家用机版的《DQ》也并非过分的要求，毕竟不管从画面和音乐，还是游戏本身的内容与玩法，家用机版和掌机版当然会存在无法忽视的区别。



并非玩家不需要掌机版的《DQ》，FANS 只是希望在家用机版上同样能感受《DQ》所带来的感动，以系列四五年一作的制作速度，前作中留下的遗憾，意味着至少四五年之后才能再品，这不论对哪一个玩家来说都太长了。当然，我们不能因为平台的差异而去忽视游戏本身值得称赞的进化。和前八部作品相比，制作小组将玩家在游戏中的地位放到了一个前所未有的高度，冒险过程中代入感甚高，而与同伴的互动与合作在本作中也给所有玩家带来了全新的体验，整个世界不止是玩家一个人在冒险，勇者遍布各地，到处都可以结识到新的伙伴。我们也希望这一点能成为系列今后的重要进化方向。

有爱度 ♥♥♥♥　点评人 九兵卫

狂刷时刻 对一个有爱的 FANS 来说，传统的日式 RPG 要想达成完美通关几乎是一件手到擒来的事情，隐藏迷宫、最高难度、顶级装备等等都不是难事。而在《DQ IX》中，要想成为最强的勇者而去刷遍所有的迷宫几乎是一件“不可能完成的任务”，随机的迷宫以及官方的不定期更新都对玩家的游戏时间提出了最严峻的考验。

山不转那水还转

勇者斗恶龙IX

ドラゴン クエストIX 星空の守り人

机种 NDS　厂商 Square Enix　类型 角色扮演　发售日 2009 年 7 月 11 日

传统的力量

2009 年 7 月 11 日，当承载着玩家三年的期待于各种负面消息中降临的“国民级游戏”摆在我们面前时，那“传统得不能再传统”的故事情节、“熟悉得不能再熟悉”的游戏操作在第一时间带给所有玩家的必定是那份久违的感动，而迅速增长的销量数字也证明了玩家的等待并没有白费，在延续与创新融合的本作中，只要你是日式角色扮演





游戏的死忠，就一定会发现让你眼前一亮的神来之笔。

"勇者拯救世界"从初代开始就贯穿于系列作品的世界观与剧情设定，虽然本作也没有抛弃这个传统，但在叙述方式上却进行了新的尝试。游戏的主线剧情围绕"人类心灵所蕴含的无穷力量"展开，而玩家所要扮演的则是一个"旁观者"的角色，用"守护天使"的所见所闻去体验人类日常的生活中的各种情感纠葛，并最终在帮助他们的同时也获得人类感谢之情的结晶，用以供奉"世界树"，达到天使界与人间界平衡的目的。

同时受这个特殊身分的影响，游戏中也淡化了同类型游戏中强调的"同伴"，主人公的冒险队伍随时可以通过酒馆的"雇佣系统"任意组合，再牺牲某些互动内容的前提下，实际上也在暗示玩家应该将更多的感情投注到贯穿主线剧情的人和物身上，当它们的命运发生改变时，那种瞬间放大的情感自然会让人留下更深刻的印象。



何为游戏性

对于很多已经将本作通关的玩家来说，最大的惊喜其实正是出现在通关动画之后，如果拿某些玩家常用的话来说，游戏真正的"游戏性"从现在才算是正式开始。为了突出"将好人做到底"的中心思想，游戏的制作者不但为所有玩家准备了丰富的追加任务和隐藏要素，甚至你完全可以将这部分内容独立于主线剧情去体验，如果形容得夸张一点，这几乎可以单独拿出来做一款新游戏了。

"化繁为简"是本作对系列传统"隐藏要素"进行的一次重大变革，因为玩家并不需要再像以往一样满世界到处寻找特殊事件的蛛丝马迹，而是游戏中本身就已经将接受支线任务和具体的完成方法很明确地告诉给玩家，将完成任务的主动权交给玩家的同时，也让一些新玩家更容易循序渐进地体会过程中的精妙之处，为持续进行游戏提供了最好的理由。最后不得不提的自然是"藏宝洞穴"这个最大的创新元素，从表面上看，它的运作机制和"玩上千遍不厌倦"的"《不可思议迷宫》系列"颇有几分相似，而也正是这种充满"随机性"的设定反而吊足了玩家的胃口，因为你永远都不知道迷宫中隐藏着什么样的宝物，也不知道最后等待自己的将是如何强大的敌人，当"刷迷宫"成为一种习惯时，你应该也会理解本作让无数玩家痴迷的真正原因了。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 晴天

矛盾时刻 游戏中要想获得强力装备通常有两种途径：一是消灭"藏宝洞穴"的BOSS掉落几率在5%以下的物品；二是通过Wi-Fi更新官方的网络商城，从而买到一些正常情况下无法得到的物品。当然不管采取哪种方法，对玩家在游戏中付出的时间都有很高的要求，有毅力会越战越勇，缺乏耐心自然就浅尝辄止了……

不求脱胎换骨，但求稳中有升

SD 高达 G 世纪 战争

SD GUNDAM G GENERATION WARS

机种 PS2/Wii 厂商 NBGI 类型 策略 发售日 2009年8月6日



虽然原作动画有着国民级的品牌认知度，但游戏的销量却永远无法达到国民级别。这就是"《SD高达G世纪》系列"，既然游戏的类型被定义在策略类，那么注定它的受众群体只能在一个相对较小的范围内。不过，相比NBGI（以及原Bandai）推出的其他高达题材游戏来说，即便这个系列的受众群体较小，但能够达到始终保持稳步前进的局面，也着实不易。从早年PS时代的摸索完善，到前PS2时代的大踏步革新，再到后PS2时代的回归原点。实际上，这个系列一直都是在走渐进式发展的道路。除去各掌机平台的作品以及前PS2时代的两作之外，如果任意拿出临近的两款系列作品，我们都会看到，前后两款作品在系统变化上的差别并不会让老玩家有十分陌生的感觉。就拿这款最新的《战争》与之前的《战魂》来说，两者之间的继承性是显而易见的。并且，在系列爱好者中，很多人甚至会更加喜欢《战魂》。原因只有一个，那就是该作将描写"宇宙世纪"的高达作品几乎一个不差地收录其中。可想而知，这款游戏的经典程度是多么高。那么说，这一次的《战争》真的是在倒退，或者说是原地踏步吗？当然不是！

一方面，对于《战魂》中那套本已非常成熟的战斗系统，《战争》进行了有针对性地修正。这些修正的目的在于使游戏的节奏进一步提高。少了一些琐碎，游戏的爽快感自然也就得到了加强。另一方面，作为系列在家用机平台上推出的正统续作，这一次的游戏首次同时对应两个平台。除了传统的PS2版本之外，还多了一个Wii版。显然，这是厂商为了进一步拓展玩家群体而作出的举动。那么，为了能够得到Wii平台上广大新手玩家的认可，适当降低游戏难度自然也就是在所难免了。我们回过头来看《战争》，游戏中的最大卖点——WARS BREAK系统，只要是深入这款游戏的老玩家都不难看出，这个系统的加入很明显是为了在核心玩家与新手玩家之间找一个平衡点。它将系列以往传统的隐藏事件触发、原作剧情条件以及自《SD高达G世纪 NEO》首次引入的乱入系统进行了巧妙地融合，并且将提升游戏难度作为触发WARS BREAK的条件直接交到玩家的手中。这样一来，不论是新手玩家还是核心玩家，都可以在游戏中找到属于自己的乐趣。另外，我们还看到，除了系列中经典的"开发"和"设计"系统之外，这一次的游戏还首创了"交换"的概念。它的出现使得更多的非核心玩家也可以轻易感受到这款游戏除了战斗之外的收集乐趣。

说到这里，可以看得出，最新的《战争》虽然没能让人看到革命性的进步，但游戏品质却依旧得到了保证。大概最为遗憾的就是没能在PS3平台上推出。另外，经过十年的发展，这个别具一格的高达题材游戏系列已经在各方面日趋于完善。除了依靠不断吸收新作品来充实自己之外，要想真正所有的老玩家竖起大拇指，那么开发团队就要有觉悟、有胆量去尝试一下大刀阔斧的改革。尽管这样做充满了风险，但绝对值得。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 炎骑士

不满时刻 为啥非要删减机体和角色数量呢？这分明是为了方便以后继续骗钱啊！无非就是多上十几到几十个人物和机体数据，作人要厚道啊！







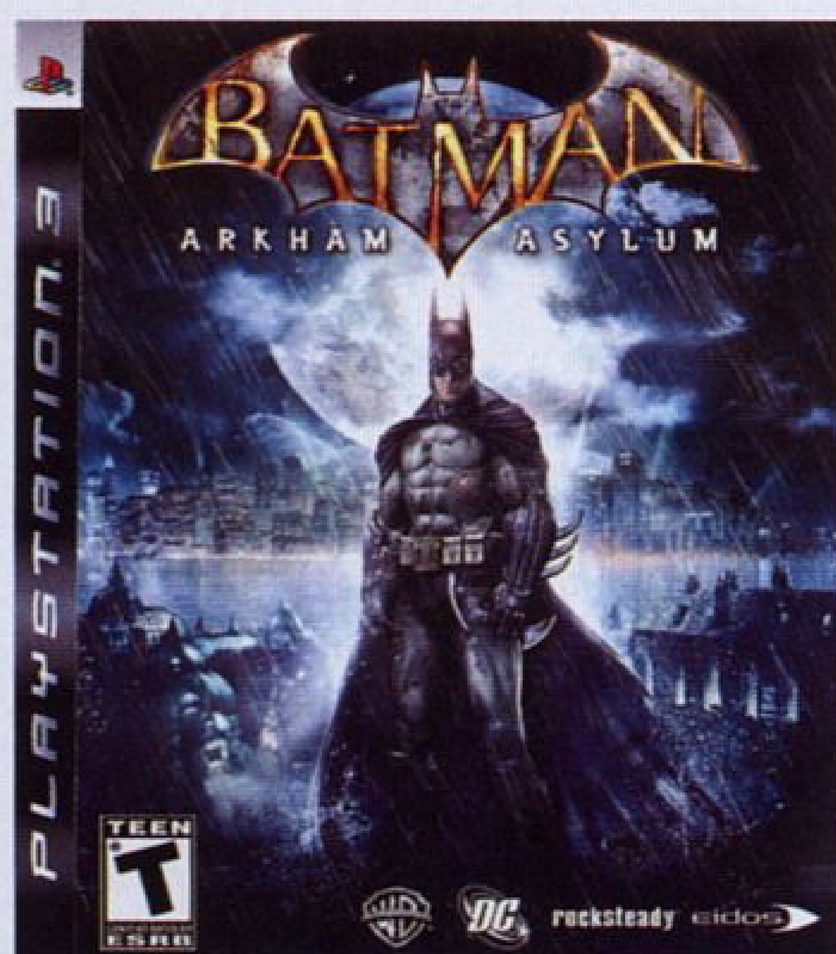


本年度最让我感到惊喜的一款游戏

蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院

BATMAN ARKHAM ASYLUM

机种 PS3/X360 厂商 Eidos 类型 动作 发售日 2009年8月25日



不晓得有多少人和我一样，差不多已经对动漫电影改编游戏感到绝望了。

直到这款游戏推出之前，90%的电影、漫画中的超级英雄在游戏中的表演都令人失望，而《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》可以说彻底扭转了这一糟糕的局面，毫不夸张地说，这是本年度迄今为止，最让我感到惊喜的一款游戏。

基本上来说，《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》最让人满意的一点就是把蝙蝠侠当成一个"人"来塑造，而不是大慈大悲无所不能的救世英雄——听上去有点像是在评论近两部的《蝙蝠侠》电影？没错，虽然《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》是以原著漫画为主体改编的，但玩起来总有一种看《黑暗骑士》的感觉，无论是游戏的色调还是背景音乐都是如此——或者这么说：这款游戏的制作人以及电影的导演对漫画原著的世界观都有相同的理解。

虽然哥谭市的罪恶总给人一种疯狂绝望的末世感，但《蝙蝠侠》漫画本身还是有很多现实基础的，而且，BATMAN不是SUPERMAN，所以游戏在蝙蝠侠的行动方式上可谓用心良苦，潜行要素可以说是美版游戏当中最好的，就算是和开山老祖《MGS》相比也绝不逊色——而且两者的方式并不相同，





《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》再现了蝙蝠侠利用道具和自身比常人"强那么一点点"的能力来打击罪犯的做法——换句话说就是"用脑子行侠仗义"，在游戏中设计了蝙蝠侠要对罪犯逐个击破，当罪犯发现身边的人莫明其妙地越来越少的时候，心理上就崩溃了。这样的场面同样也发生在几乎每一部蝙蝠侠的电影里，而如今，是由玩家在游戏中亲自完成的。此外，与恶人面对面的战斗制作得也一点也不马虎，徒手搏击拳拳到肉的感觉相当到位，"返技"的设定也再现了蝙蝠侠"东方侠客"的行事风格，游戏通关之后的几个纯格斗挑战关卡还是颇有点难度的。

《蝙蝠侠 阿克汉姆疯人院》的另一个主角是小丑，PS3版甚至还有独占的小丑模式下载，足以说明小丑的人气度。小丑虽然贵为蝙蝠侠的头号敌人，但事实上如果没有《黑暗骑士》在去年那么推波助澜一把，相信今时今日小丑在玩家心中的地位也不会那么的特别——不过这样也会带来一个负面影响，那就是免不了把游戏中的小丑和电影中希斯·莱杰版的小丑做一番比较。但正如之前所说的，游戏是以原著漫画而非电影来进行改编的，人物形象都忠实源自漫画，而电影版则进行了再创作，自然也没办法进行横向比较，只能说，《黑暗骑士》和《疯人院》都以自己的方式完美地演绎了小丑这一角色，都是10分！

有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 Gouki

潜行时刻 这游戏的潜入模式制作得好到什么程度？在玩这游戏的时候，有那么一阵子，我脑海里不断浮现出电影版《开战时刻》和《黑暗骑士》中的片段和音乐旋律，全神贯注，真的仿佛自己就是那个隐藏在黑暗之中的超级英雄那样……

华丽炫目的苍蓝色对决

苍翼默示录

BlazBlue:Calamity Trigger

机种 PS3/X360 厂商 Arc System Works 类型 格斗 发售日 2009年6月25日

新的诞生

不得不承认，近年来格斗游戏的影响力与份额在整个游戏市场一直呈下降趋势，这是不争的事实。固然这与玩家层面的变化有关，但格斗游戏本身缺乏新鲜血液也是其中的一个重要原因。相比之下，《罪恶装备XX》倒成了几年人气成长最快的格斗游戏系列，异军突起从一款名不见经传的小作品成长为和前辈《铁拳》、《VF》等平起平座的热门之作。而从《罪恶装备XX AC》之后，制作小组也开始寻求新的变化，于是便诞生了这款以"苍蓝"为主题的2D格斗游戏新作。游戏以更华丽的画面和更爽快的系统一下子就抓住了玩家眼球，不仅街机版投币率上升到仅次于《铁拳6》，还顺利地在游戏推出的第一个年头就迈入了斗剧的舞台，这给日益萎缩的2D格斗游戏领域带来了一股充满活力的新鲜血液。

焕然一新的家用机版

话题回到这次的家用机版上来。作为一款2D格斗游戏，强调艳丽画面以及魄力十足的必杀效果的《苍翼默示录》将原本只有在街机厅中才能获得的视觉享受完美移植到家用机版，光是这一点就已经非常值得称赞。不过制作小组并没有满足于此。家用机版新增的故事模式采用了百分度的方式来表示玩家的完成度，游戏各个人物的章节就像是一部多分支的互动动画。大到剧情设定，小到角色插画以及人物语音，全部为家用机版重新制作，长达近二十小时的剧情（完成度100%且不跳剧情）甚至厚道得让人怀疑这是否还是一款格斗游戏（笑）。对于游戏本身而言，这些也并非无用功，而是很大程度上延伸了作品的内涵，让"苍"这一主题在每个玩



家的心中都留下了深刻的印象。

区别之下看个性

很多玩过《街霸》和《格斗之王》的老玩家，对于本作的节奏总是会觉得非常不习惯。这主要是两个区别造成的：一是《苍翼默示录》的连段更加多变和复杂，尤其是空中连段，通过各种取消系统玩家可以针对不同的情况打出各种各样的连段；其二则是是压制与被压制时的战术与心理不同，由于本作对玩家的抗压制能力提出了比较高的要求，加上道具的作用也被放大，所以很多习惯传统打法的玩家觉得适应不了也是在所难免。当然，这些情况都是只要多玩一段时间就可以解决的，并非大碍。

新作的期待



以目前街机版和家用机版的人气，可以说《苍翼默示录》的新作推出几乎是必然的，固然新作的家用机版可能还要，但这并不会降低FANS的期待。除了可选用人物数量有待提升，角色的相性也急需调整，新的进化同样也是必不可少。到底新作会在何种时机以何种姿态与玩家见面，让我们拭目以待。

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 九兵卫

弹幕时刻 道具流，这个打法其实在《罪恶装备》系列的时代就已经广为流传，而在本作中它更是被表现到了极致。炮台角色 Rachel 以及射击角色 ν-13 都具有制造满屏弹幕的能力，不过游戏毕竟不是射击游戏，作为格斗游戏总归有相应的对策方法，刚入门的玩家不要被表面现象所蒙蔽啊！（笑）

《传说》全明星大乱斗参上！

对决传说

Tales of Versus

机种 PSP 厂商 NBGI 类型 动作 发售日 2009年8月6日



新老角色同台献艺

要说《对决传说》最大的卖点，那自然就是游戏中多达35名的系列经典角色。这次NBGI从初代《幻想传说》到最新的《心灵传说》，包括人气很高的《宿命传说》、《深渊传说》以及《薄暮传说》等作品中精挑细选了35个最具代表性的角色，并请来系列御用画师之一猪股睦实重新绘制人设，让他们统一以3D的造型出现在游戏中，这对于FANS来说还是非常用心的。不过话说回来，类似的创意也并非什么新鲜事了，同样在PSP平台的“《世界传说 光明神话》系列”中，玩家就已经领略过这种大杂烩式的角色客串，所以新鲜感难免要打点折扣。

上手难度

一拿到游戏，包括系列老玩家在内的不少人都会觉得游戏的难度竟然比预想中要高出不少！造成这种情况的原因有两个：一是游戏虽然属于乱斗，但却保留了角色扮演游戏的升级以及能力培养要素，如果不加以练习而是想直接推进故事模式剧情，玩家必然会吃亏；二是本作NPC的行动设定令人匪夷所思，它们以抢夺随机产生的道具为第一目的而非战斗，经常会“灵活”地在场地内无目的地乱跑，这样便导致战斗的爽快感大大降低，甚至还会影响玩家游戏的心情。

一如既往的系统

《对决传说》作为一款乱斗类游戏，其基本系统虽然不如其他《传说》作品那样完美，但麻雀虽小五脏俱全，整体做的还是比较贴心的。角色能力方面采用了去年《薄暮传说》的OVL和TP系统、技能以及奥义的使用则没有太大变化，只是战斗的场景从3D变为2D，大多数玩家还是能很快适应的；游戏的成长要素稍显特别，战斗胜利后获得的GP点数不仅影响角色能力等级的提升，玩家还可以使用这些点数来强化各种基础能力以及术技的威力，角色的培养因此也有了更多的选择空间。

意义所在

游戏公布当初，很多人就迫不及待地要将本作和《异说 最终幻想》相比较，其实两者并没有太多的可比性，游戏系统和对战方式都大相径庭，非要说相似之处，那就是它们都将系列作品中的人气角色作为卖点，吸引FANS的眼球。说到底，本作充其量也只是一款不折不扣的乱斗游戏，娱乐性高于一切，只要玩家觉得过瘾、觉得厚道，游戏就算是成功了。不过，这里还是要照惯例最后发一句牢骚：PSP并不是《传说》外传和复刻作品的专用机，如果一味地搪塞FANS，外表再怎么换汤不换药时间长了玩家还是会觉得腻味，到时候NGBI也就不得不重新掂量自己的策略了。



有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 九兵卫

赛跑时刻 赛跑？你没有听错，在游戏中遇到那些行为诡异NPC对手，要想胜利就只有追着他们满场地赛跑。虽然有些哭笑不得，不过反过来想想，游戏之所以这么设计也有其道理，如果换成原地对战，那就彻底演变成你一招我一招的“文斗”了。



从哪里跌倒，就从哪里爬起来

真名法典II

MAGNA CARTA II

机种 X360　厂商 NBGI　类型 角色扮演　发售日 2009年8月6日

XBOX 360　XBOX LIVE



我一直都很喜欢角色扮演这个游戏类型，在我玩过的角色扮演游戏里，玩了开头却没有玩通的非常之少，这其中不幸就有《真名法典》。玩不下去的理由很简单：节奏太慢！1代的移动分为两种，快的索敌范围小，慢的索敌范围大。快的虽然省时，但是由于看不到附近的敌人，一旦撞上就是被先制，实际上花的时间可能更多，而且危险，因此只能慢慢地走。打到一多半的时候就实在受不了这个慢节奏了，只能选择放弃。现在想来还是蛮遗憾的，因为游戏的画面人设声优剧情都还不错。

这回的2代和1代一样，同样有着出色的人设和声优，剧情在玩通之前不好评价，画面虽然不算好，但是没有拖慢和跳帧，这就够了。因此系统又成了决定我能否玩下去的关键，不过这回游戏的系统却出人意料地大翻身，优秀的系统使得我一口气打下来毫无窒滞之感，制作组四年磨一剑果然换来了一款佳作！

游戏的战斗系统采用的是无缝衔结方式，目前采用这种设定的同类游戏已经很多了，比如《银河游侠》、《最终幻想XII》，其中《最终幻想XII》无疑是做得最优秀的，不过它也有缺点，那就是缺少华丽夸张的招式，整个游戏只有必杀技和召唤兽的大招还算得上华丽。不过这两种招式偏偏实用性都不算大，而且发动频率也不高。《真名法典II》强就强在不但是无缝衔接，而且一样有着华丽且实用的招式。





抛开这点不谈，《真名法典II》战斗的核心系统“换人”也是很有特色的。游戏特意对角色的出招进行了限制，但这种限制并不是为了设置难度，而是逼你去使用换人系统，只要使用得当，就可以无限出招。很多游戏的特色系统往往是双刃剑，既有特色，又有缺点，不过本作并不是这样。而且本作的换人系统之独特，在之前的同类游戏中从未出现过，相信该系统会成为系列的标志性特征被保留下来。

相信很多人打完本作之后的最大感想就是：太短了！的确，两张碟的内容，只要大概30个小时就能基本圆满，的确不能算是长。但是我们应该看到，这个“短”的感觉是建立在游戏整体节奏偏快这个基础上的。整个游戏流程清晰，升级快捷，支线任务多而不烦。其实仔细一想，本作百来个支线任务的设定，绝不能说是“隐藏要素不够丰富”，只不过游戏允许同时接数个任务，而且任务很好地结合于主线剧情之中，从而节省了玩家的大量时间。如果游戏规定一次只能接一个任务，或是把升级所需经验值调高一倍，玩家的游戏时间势必会大大增加。因此我要说，觉得这个游戏太短的人，你实在是身在福中不知福。当然，如果在保持这个节奏的基础上内容再翻一倍，我肯定不反对，毕竟人是不会知足的。

有爱度 ♥♥♥♥　点评人 纱迦

后悔时刻 本人初次做“前线狙击”时，就发现反派艾尔加和男主角很像，而且声优又不公布，从而推断出这两位很有可能是同一个人。（1代有类似的设定）结果后来因为字多，把这个推断删掉了，现在想来实在后悔。不然大家定然要对我的高瞻远瞩大赞不已呀，哈哈！

电影改编的真正诚意之作

捉鬼敢死队

Ghostbusters:The Video Game

机种 PS3/X360　厂商 Atari　类型 动作射击　发售日 2009年6月16日



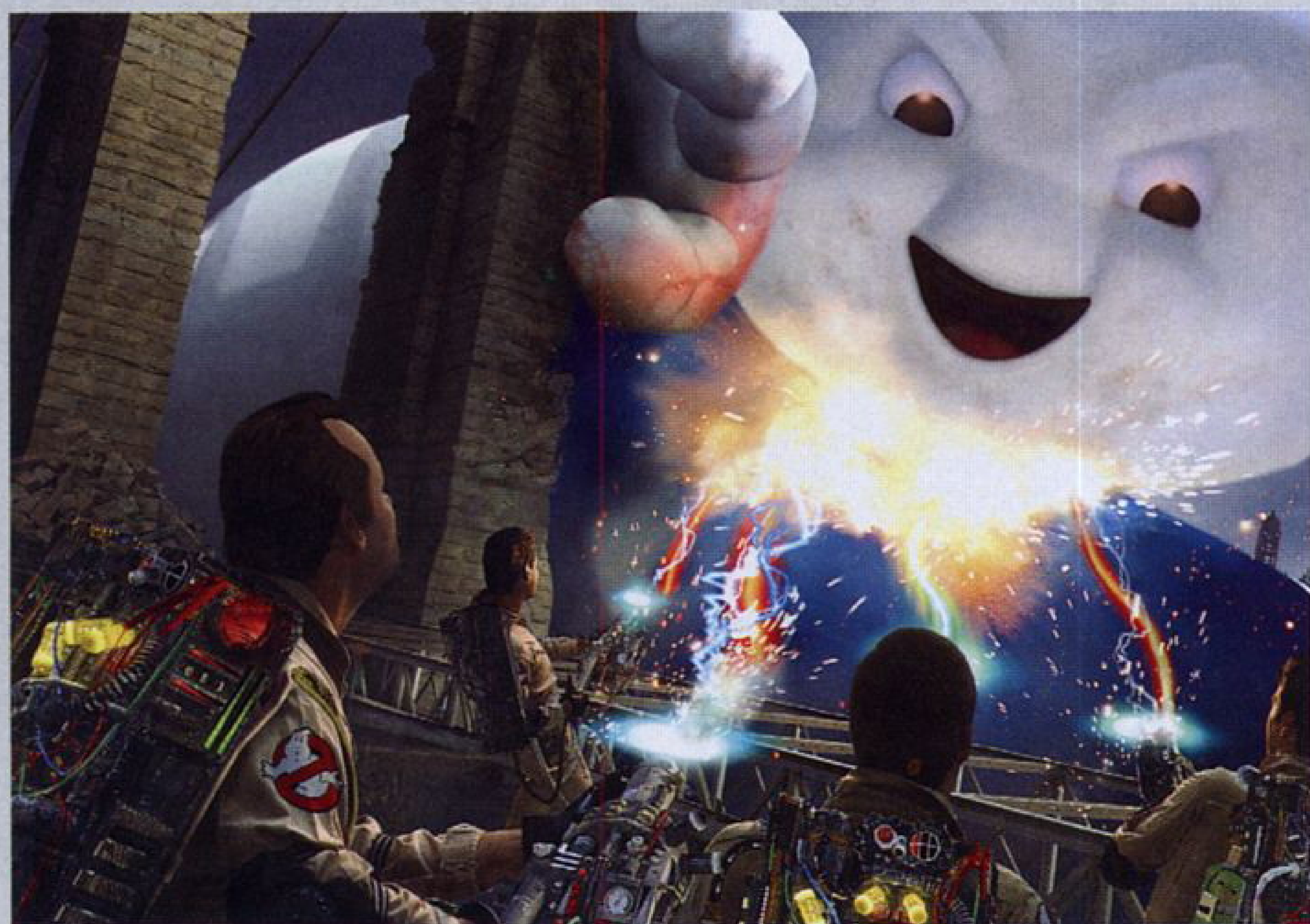
这是真饭一定会喜爱的作品

1984年上映的《捉鬼敢死队》是电影史上第一部票房过百万美元的恐怖喜剧电影，之后上映的系列第二部电影也广受好评，以喜剧效果上演“恐怖”的捉鬼行动，让观众在大笑的同时体验这种科学幻想加奇幻风格的独特气氛，算是同类型影片的奠基作品。之前也有过不少根据《捉鬼敢死队》电影改编的游戏，次世代版《捉鬼敢死队》借助主机强大的机能，在真正意义上继承了电影的精华内容，游戏的故事紧接在第二部电影之后，将电影中的人物、场景和怪物完美地表现了出来，3D技术让角色与真人之间的相似度极高，怪物的3D模型更是比20年前的电影技术强了太多，原电影的创作者Dan Aykroyd也声称本作足以看做系列的第三部电影，游戏的实际素质也确实配得上这种自信满满的宣言！

游戏中的大部分场景都源自电影，萨基维克旅馆、纽约公共图书馆、历史博物馆等都是游戏的主要场地，第一集电影最后对付的大块头棉花糖人更是在游戏中再袭时代广场。电影中的纽约消防站也再现在玩家眼前，捉鬼队队员的捉鬼装束自然是和电影中一模一样，捉鬼队专用车辆也在游戏的各个环节中发挥着自己的功能。如果你看过电影，那本作的这些设定一定会非常熟悉，经过时代变迁后对当年的经典作品肯定会有一种浓浓的怀旧情。

不是真饭也能体会其中的乐趣

如果你认为本作只能用来吸引FANS的眼球的话那就大错特错了！游戏本身作为“游戏”的部



分也毫不示弱！制作小组自己开发的引擎表现出的光影和物理效果非常优秀：金碧辉煌的豪华饭店中，各种奢华的装饰品都由得你随意破坏；堆满书籍的图书馆陷入一片黑暗之中，捉鬼队员在书架间徘徊，推到书堆的物理效果令人满意；粘质绳索的拉扯效果尽显物理引擎的逼真效果……

玩家控制捉鬼敢死队的新兵在前辈的指导下成为一名合格的队员，体验纽约捉鬼队的生活。游戏中角色的弹药、生命值等都没有脱离于场景之外的图标，这些状态全部都即时地显示在背后的巨大装备表面。每个人的腰间还挂着一个特殊的探测器，专门探测心灵致动能量（PKE），探测器屏幕上的波形可以实时显示出当前位置的情况，玩家还可以举起探测器主动探测，这时候探测器上的箭头就能更准确地指出敌人的动向了。玩家要使用强大的质子发射器喷射出特殊的粒子攻击鬼魂，当鬼魂眩晕后，就要发射出捕捉射线，像电影中一样将鬼魂拽入捉鬼专用的陷阱中。游戏的收集要素也很有诚意，首先是完成数十种鬼魂的扫描，每一种鬼魂都有自己的图鉴和详细介绍，然后就是场景中的隐藏物品——被诅咒的物品，这些分散在各个场景中的灵异道具可都是有一定的渊源的哦！

有爱度 ♥♥♥♡ **点评人** 雷电

经典时刻 看过电影原作的朋友对“交叉射线”一定记忆犹新，电影中为了对付棉花糖人而不得不冒着危险将质子射线交叉在一起发出巨大的能量。游戏的最后，在对付被鬼魂迷了心窍的建筑师时，强大的怪物让几位队员再次喊出了那句经典的“交叉射线”，玩家的思绪顿时被拉到了25年前。

进化与感动的协奏曲

萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士

ロロナのアトリエ～アーランドの炼金术士～

机种 PS3 **厂商** Gust **类型** 角色扮演 **发售日** 2009年6月25日

融会贯通的进化

本作作为《工作室》系列”在次世代平台首次登场的作品，估计连很多FANS都没有想到实际素质会如此之高，不但在3D和2D画面间的转换让人觉得恰到好处，多结局的设定也让人有了进行多周目的最佳理由，其中整个过程的“不重复性”更是不能忽视的因素之一。将游戏方式改为以“天数”进行计算对于老玩家来说是一个回归到系列原点的设定，而对于新玩家则有别于同类游戏中线性流程的体验，另一方面，看似灵活的游戏推进方式实际上并没有降低游戏的难度，相反留给了玩家另一个更大的难题，那就是如何规划好自己的时间来满足不同结局的要求。因为在“时间就是金钱”的游戏过程中，只有提前做好的宏观规划才有可能在接下来的实践过程中，让“调合”、“探索”、“任务”等互相关联的要素进入一个良性循环，从而达到降低游戏难度并逐步体现系统设计的精妙所在。

细节带来的感动

说起系列作品，很多玩家都会下意识地想到核心的“调合系统”，而本作虽然并没有对整个过程进行实质性的变化，但仍然延续了以往作品在细节上的调整，让看似简单的系统中充满很多值得深究的要素，以至于对某些合成结果有执念的玩家不知不觉就会在游戏中耗去上百个小时，这也正是被很多FANS成为“高中毒性”的地方。游戏中首次引入的“特性”设定其实脱胎于以往作品中的“从属效果”，只是在其基础上进行细化后，分为了根据素材品质决定道具“固有效果”以及根据素材特性组合衍生“特性效果”两大类。因此受这个规则影响，素材的不确定性就成为了游戏中最让人难以捉摸的要素，而不再像以往击败敌人或从宝箱中必然获得固定的素材，如果要调合出两种效果都让自己满意的成品实际难度更是比以往任何一款作品都高，考验的重点也落在了玩家的人品上（笑）！







不可避免的遗憾

作为PS3上为数不多的角色扮演游戏，游戏发售后虽然受到了不少好评，但或许是由于制作经验不足，Gust还是给我们留下了几个遗憾。首先游戏存在“低几率死机”的恶性BUG，虽然官方早在7月初就发表声明开展相关调查，但至今也还没有得到妥善解决，另外根据日本媒体透露的信息，本作其实还对应各种追加下载内容，同样也有可能由于前一个问题而迟迟未能与玩家见面……当然无论你是否准备体验本作，其实并没有必要因为以上的瑕疵而望而却步，只要耐心地等待，相信一切都会好起来的。



有爱度 ♥♥♥♥ **点评人** 晴天

醒目时刻 虽然游戏支持奖杯，但要拿到最后的白金奖杯其实并不简单。其中除了要规划好时间触发所有同伴的结局判定时间外，完成所有王国任务的奖杯还有无法获得的BUG存在，如果不想错过它，就尽量在通关前让吉翁的交友值保持在80以下吧！

诚意不足者，六分起评！

机动战士高达战记 U.C.0081

机动战士ガンダム战记 U.C.0081

机种 PS3 厂商 NBGI 类型 动作射击 发售日 2009 年 9 月 3 日





期望越大，失望也就越大。用这句话来形容我在玩过 PS3 版《高达战记 U.C.0081》的心情实在是再合适不过了。什么是有爱？有爱就是无论对方让你多么失望，你都会一如既往地执着于对方。的确，即便这款游戏的实际表现与我心目中的预期值相差很多，但我还是怀着一颗平常心、非常认真地投入到游戏之中。其实说到底，如果从游戏的各个方面来说，对比七年前发售在 PS2 上的元祖之作，新游戏的进步都不是一点半点。但作为一款基于 PS3 平台的动作射击游戏，我只能十分抱歉地说，这一次的游戏真的只能算是勉勉强强及格。

我想，作为“高达诞生三十周年纪念”一系列作品中的重要环节，负责打造这款游戏的开发团队应该清楚自己肩上的担子究竟有多么重吧？虽说你 Bandai（撇开 NBGI 中的另一方 Namco）是业内皆知出了名的无赖奸商，但看在人家日本国民级动画的份上，好歹也要拿出一点点诚意哄大家开心吧！如果放在与 Namco 合并的若干年前，以“技术实力不足”为借口还是足以为信的。毕竟您老是世界头号的玩具大厂，视频游戏既然只是您搞的“第二产业”，那么做得欠一点火候也不算什么过失。不过现如今的 NBGI 无论在企业规模还是在技术实力上都应该算得上日本游戏行业中一支不容忽视的重要力量，更何况在经过 PS2 时代的磨炼之后已经积累了丰富的开发技术和经验。所以与其说游戏开发能力技不如人，还不如直接扯下那块已经让人可以闻到臊臭气味的遮羞布，把刻在自己私处的“偷懒”二字好好晒晒阳光免得发霉！

骂完了厂商，回过头来对游戏中好的一面依然还要竖大拇指。相比任务类型略显单调的单机流程来说，网战的表现则显得要出色许多。或者说，这款游戏的单机和网战两方面表现基本上类似于《COD》。作为玩家的您，大可以为了了解故事剧本而先去耐着性子把两方阵营的单机模式通关。不过要是想体验这款游戏的真正乐趣，那么就非要进行网战不可了。这里有更浓烈的战场气氛，这里有更丰富的机体可供选择。可以说，正是有了网战部分，这款游戏才有了被称之为次世代游戏的资格。当然，说到网战的优点，我还是要对 Bandai 的奸商本性大吐不快：把超越时代的变态机体作为 DLC 内容用来骗玩家心肝情愿刷信用卡也就算了，那些本来通过反复游戏可以取得的机体为什么还要卖得那么贵呢？

有爱度 ♥♥♥♥ 点评人 炎骑士

退化时刻 连 Wii 上的《高达战线》都有部位破坏的设定存在，作为 PS3 上的游戏居然在这一点上倒退了回去，实在是让人想不通。

做好游戏不难，就看愿不愿意

灵魂能力 毁灭宿命

SOUL CALIBUR BROKEN DESTINY

机种 PSP 厂商 NBGI 类型 格斗 发售日 2009 年 8 月 27 日

作为 5.55 系统目前惟一能玩的游戏，本作毫无悬念地成为最近一段时间 PSP 玩家的必玩之作，因此各种评论也是满天飞舞。作为系列死忠的我，从拿到正版的当天就对本作极为满意，不过也有很多人对本作的素质提出质疑。

在这些质疑声中，最大的声音莫过于本作没有故事模式。其实本作是有故事模式的，那就是 THE GAUNTLET 模式，这个模式的剧情虽然不是主轴，但是非常搞笑，本人反复在杂志上强调：“建议大家每个课题都失败一次以欣赏风趣的剧情。”不过大众对故事模式的理解是：“分角色进行的打关形式，而且最好在开始和结束时要有 CG 动画。”面对这个要求，那只能回答“这个真没有”……

事实上本作的众多模式里，除了自创角色模式依然具有很强的娱乐性之外，其他模式都是为对战而服务的。本作的 CPU 的 AI 全部调整过，让玩家能够好好学习高水平玩家的技巧。THE GAUNTLET 模式不但传授了基本系统，还介绍了所有角色的对策。游戏还支持 Wi-Fi 无线联机，玩家一样可以像次世代版那样与外国玩家对战。单就对战而言，本作甚至做得比 4 代还好。

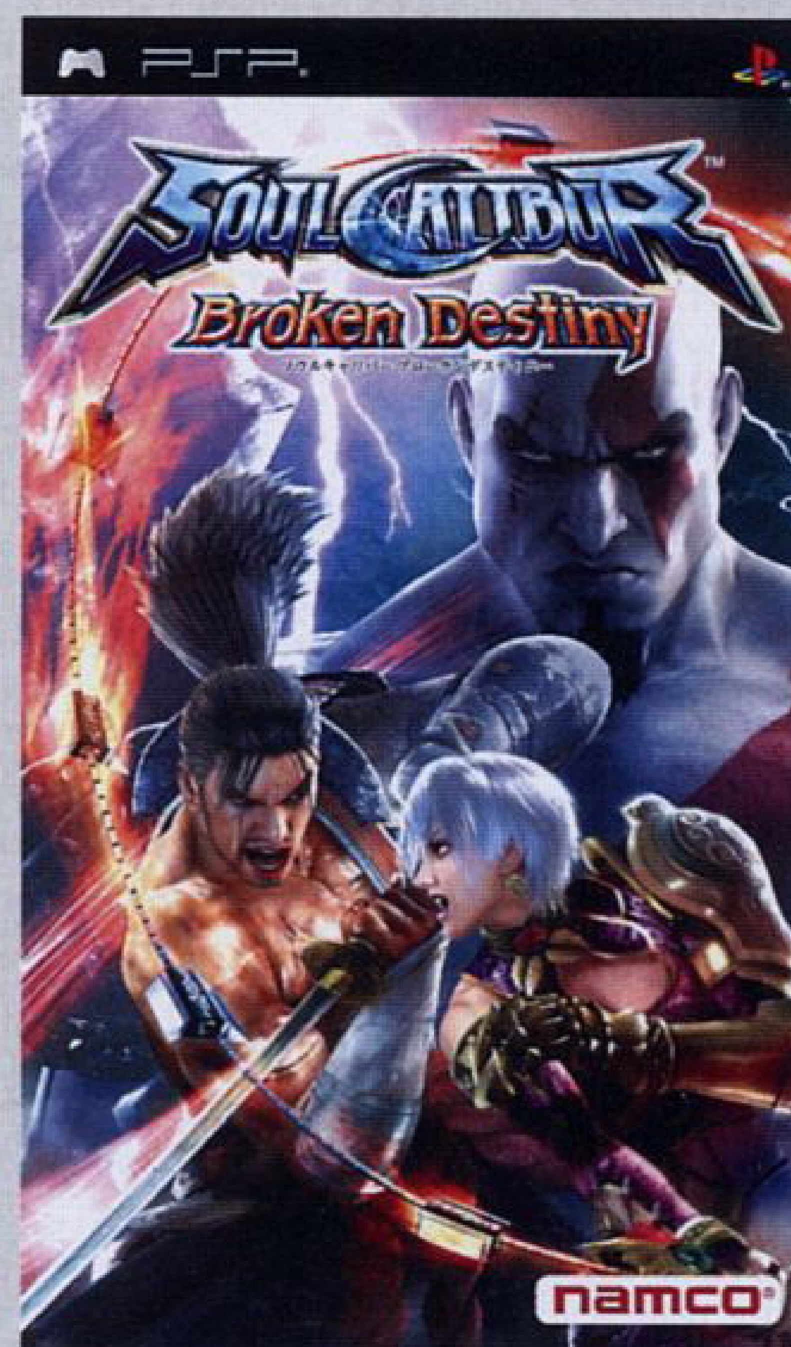
但是并不是所有玩家都热衷于与人对战，不少人是冲着游戏出色的画面、宏大的剧情、精美的人设以及拥有无限可能的自创角色模式而玩本作的。对于这些玩家而言，他们并不需要知道每一招的帧数，



或是最速和 JUST 技的正确出法，他们只要会一两个基本连招能够战胜电脑就够了。因此 PSP 版注定不会让他们完全满意。当本人和以前 4 代的战友们一起兴高采烈地讨论着某某角色的某一招在帧数 / 威力 / 性能上又有什么不同时，也有更多的人正在讨论着“PSP 版和 4 代招式没什么不同”的话题。

其实要想让本作的评价上一个台阶是很简单的。和在 PSP 上实现如此流畅的画面相比，增加一个各角色的剧情模式实在是太简单不过了，至于要增加了一个类似 4 代打塔的模式就更不是问题了。只是制作组放弃了这个想法，原因不得而知，或许是没时间，或许是一开始就决定这样了。不过有一点是可以肯定的——绝对不是容量问题。要知道本作的 ISO 只有区区 300M。如果活用 UMD 的全部容量，本作能做到什么程度？实在无法想像。所以说，做好游戏不难，就看愿不愿意。

不过有一点一定要批评一下，本系列曾经的一大特色就是宏大的剧情设定，这点在 DC 版时曾经达到了登峰造极的地步。但是随着续作不断推出，这个特色也被不断削弱，到了现在的 PSP 版已经被基本无视了。对于 FANS 来说这绝对不是什么好消息，希望 NBGI 能够反省一下。



有爱度 ♥♥♥♥♥ 点评人 纱迦

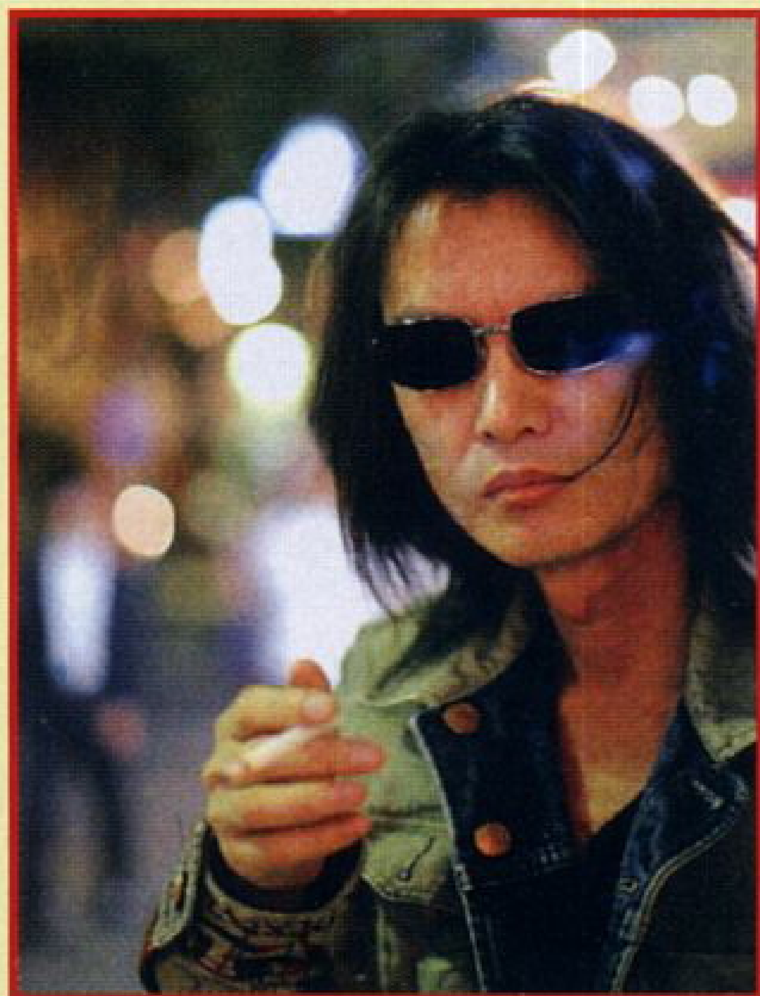
惊喜时刻 看奎托斯的出招表时，顿时被众多来自于原作的招式所震惊了。不得不说 NBGI 的制作组还是非常熟悉《战神》的，招式还原度相当高！惟一的遗憾就是没有 QTE……

文 Lancer 编 星夜 美编 忽悠悠

游戏人物 第九回

板垣伴信 小档案

年龄： 42岁
中学： 早稻田大学附属中学
大学： 早稻田大学
不良嗜好： 赌博、酗酒
业余爱好： 摄影、网球、铁道模型
欣赏的游戏制作人： 小岛秀夫、宫本茂
喜欢的游戏：《塞尔达传说 时之笛》、《皮克敏》、《鬼武者》、《潜龙谍影4》
喜欢的电影：《角斗士》、《这个杀手不太冷》



身为日本游戏界的坏小子，几年来板垣伴信的一张大嘴得罪了不少人，但他也有不少忠实追随者，还有微软在背后撑腰。休息了将近一年后，板垣伴信低调回归，他带着一帮从Tecmo挖走的职员成立了一个新团队，正在开发一款X360新作。板垣伴信永远不甘寂寞，当这款神秘新作公布时，他必然会采用一种喧哗的方式华丽登场。没有板垣伴信的游戏业少了一些娱乐性，死板的日本游戏圈需要一些新的刺激。

喝酒、赌博、摄影与铁道模型是板垣伴信辞职一年间的四大爱好，他经常到母校早稻田大学闲逛，想采访他的记者可以在那里蹲点。去年7月，板垣伴信辞职后接受的第一场媒体访问就是在早稻田大学附近的一家小酒吧里进行，一年后，复出的板垣在同样的地方再次接受了记者的访问。这次和他一起出现在酒吧里的还有《DOA》导演松井宏明、《忍者龙剑传II》制作人冈本好古、《忍者龙剑传II》导演江原克则，他们与板垣伴信并称为Team Ninja的"四天王"，现在他们将重新开始摇滚明星般的游戏职业生涯，他们将新公司暂定名为"东京海盗"（Tokyo Vikings），板垣说这是他在某个深夜酗酒过度后偶然想到的名字。

赌徒

板垣伴信的办公室里放着几把由他的父亲亲手打造的日本刀，每次有记者到访，他就会抽出日本刀得意洋洋地向记者展示。个性率直的板垣伴信有时候会像个孩子一样让人感受到他天真烂漫的一面，但没人能读懂他的内心，甚至能看到他眼睛的人都少之又少。无论白天黑夜，板垣伴信永远戴着一副黑色大墨镜，板垣笑称这是因为他不希望在赌桌上被对方看穿他的心理状态。赌博与酗酒是板垣永远改不了的两大恶习，毕业于早稻田大学法律系的他照理也算个高材生，但吊儿郎当的性格总是无法让他的家人省心。1992年3月板垣伴信毕业后开始对自己的未来感到迷茫，他说："我本来想当一名作家，但是我没有那方面的天赋。本来我还可以当一个专业赌徒，不过被我的家人和女友阻止了……"结果大学期间自学的图形编程帮板垣找到了一份工作，这家公司叫做Tecmo。

1967年，板垣伴信诞生的同一年，证券投资家柿原彬人成立了"日本游艇株式会社"，从事游艇管理和物业管理，该公司主要投资方为1964年成立的帝国管财株式会社。帝国管财从物业管理起家，经营规模逐渐扩大到建筑物维护、店铺管理和运营。1968年柿原彬人就任帝国管财公司的社长。1970年代，街机业开始在日本崛起，吸引了大量热钱，日本黑帮也开始从事街机生意。拥有多处物业的帝国管财开始开设街机厅，并于1977年更名为Tehkan，旗下的日本游艇株式会社抛弃了游艇管理事业，转投游戏领域，公司更名为Tehkan Electronics。与当时涌入街机业的多数热钱一样，Tehkan的投资一直在盲目跟风，不断抄袭《太空侵略者》、《吃豆人》等热门游戏。1986年柿原彬人将Tehkan Electronics从母公司剥离，在其奔走之下终于获得任天堂的授权，开始专心为FC开发游戏，公司名也改成Tecmo。同年Tecmo视频开发部兼街机直营店课长原野直也挖走横山秀幸、冈田耕始等核心人员成立了Atlus，Tecmo遭到重创。柿原彬人大力提拔后起之秀，招募了一批新社员，对Tecmo的游戏开发与经营体制进行彻底改革。

任天堂对所有加盟软件商都有严格的游戏质量要求，为了达到任天堂的质量标准，Tecmo开始专心制作一些原创作品，Tecmo的街机游戏也开始走出纯粹的模仿阶段。1985到1986年间，Tecmo推出了《炸弹杰克》、《所罗门之键》、《阿戈斯战士》等颇受好评的游戏。1987年Tecmo推出的橄榄球游戏《Tecmo Bowl》被认为是FC时代最经典的橄榄球游戏之一，次年诞生的《忍者龙剑传》更成为Tecmo的成名作，销量达129万套。

板垣伴信入职同年，Tecmo


■过去在板垣伴信的办公室里总是摆着他父亲打造的日本刀。


■板垣伴信特别喜欢在记者的相机前摆出各种造型。

Tecmo对主机的更新换代反应迟钝，直到1992年中才推出其第一款SFC游戏《天使之翼3》，为了加强SFC游戏研发团队实力，Tecmo在1992年招聘的员工大多被安排到新设立的SFC游戏事业部。由于1991年发售的橄榄球游戏《Tecmo Super Bowl》在北美反应热烈，累计销量达119万。从1992年开始，Tecmo几乎完全转型为体育游戏开发商，涉足棒球、足球、篮球等多种体育项目。板垣伴信以图形工程师的身分参与了《Tecmo Super Bowl》SFC移植版的开发，就此成为Tecmo技术派的先锋人物之一。1994年发售的《Tecmo Super Bowl 2》画面比前作大幅提升，利用SFC的放大缩小机能，呈现出一个斜45度视点的伪3D球场，球员形象和动作刻画得细腻逼真。板垣这位非专业出身的图形工程师证明了自己的天赋。可惜当Tecmo逐渐掌握了SFC的技术诀窍，游戏产业已经开始迈入32位机时代，SS与PS的相继到来让3D技术成为各大第三方的主攻目标。技术力落后于同行的Tecmo又一次在危机边缘风雨飘摇。整个1994年，Tecmo共推出10款游戏，其中9款为体育游戏。《Tecmo Super Bowl 2》虽画面精良，但被改得面目全非的游戏系统令玩家大为失望，EA的"《麦登NFL》系列"开始鲸吞整个橄榄球类游戏市场。EA Sports的迅速扩张致使过于依赖北美体育游戏市场的Tecmo受到强烈冲击。曾在美国超越SFC的MD也开始大溃退，Tecmo在1994年推出的5款MD游戏全部血本无归。从1995年开始，Tecmo取消了除《Tecmo Super Bowl》之外的所有体育游戏产品线。

在日本股市的二板市场JASDAQ上市。板垣伴信加入Tecmo的原因是因为这家位于东京千代田区九段北的公司"离家很近"，个性洒脱的板垣不愿意每天在上下班的路上浪费两三个小时。

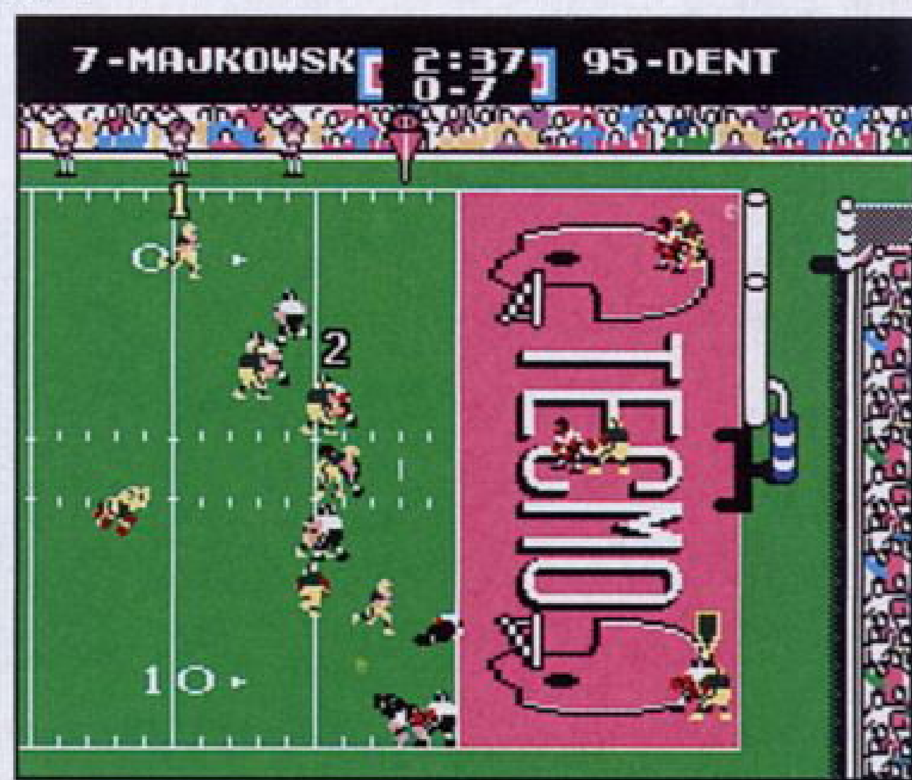


▲Tecmo的总部位于一个不起眼的小街巷中，那里与板垣的家距离很近。

柿原彬人与时任世嘉社长的中山隼雄交情匪浅，两人均为日本街机业协会的核心人物。柿原彬人经常以世嘉的经营方向为参考制定Tecmo的战略目标。1994年后，《VR战士》成为世嘉的核心作品，3D格斗游戏是日本各地街机厅吃币率最高的游戏类型，柿原彬人召集了Tecmo的所有开发人员，要求全力开发一款使用尖端3D技术的格斗游戏。

负责前沿图形技术研究的板垣伴信顺理成章地承担了重任。"特定的时期诞生特定的游戏，当时《VR战士》被认为是高端游戏的顶点，所以社长让我开发格斗游戏。如果当时《GT赛车》已经发售，他可能会让我做赛车游戏。"板垣伴信知道这将成为他职业生涯中的一个重要转折点，如果这款游戏成功，将可拯救Tecmo于水火，板垣将从此平步青云；如果失败，Tecmo可能将陷入破产危机，板垣将成为千古罪人。对板垣来说，人生如赌局，好赌的他早已厌烦了默默无闻地制作橄榄球游戏。为了加大赌注，让这场豪赌更加刺激，板垣向柿原彬人保证："这款游戏一定会大卖特卖，将成为今后公司的新支柱！"

柿原彬人决定放手一搏，他为这款游戏聚集了Tecmo的技术精英。1995年，Team Ninja成立，板垣的赌局已经开始。这是一场关乎生死的赌博，板垣将游戏定名为《死或生》。



▲板垣伴信的处女作《Tecmo Super Bowl》。

黑盒

1995年，世嘉的Model2是市面上最高级的街机基板，世嘉内部已经研发了Model3，但并未向第三方授权。世嘉早已将Model2技术运用得如火纯清，如何在《VR战士2》、《铁拳2》等3D格斗大作的统治下突围而出？

有Tecmo"格斗游戏百事通"之称的江原克则在《死或生》开发阶段加入Team Ninja，江原为板垣提供了大量格斗游戏参考素材，当板垣看到《饿狼传说》中不知火舞胸前的波涛时当场拍板："就是她了！"在阳刚之气太浓的3D格斗游戏类型中，只有用柔美的女性才能出奇制胜。板垣伴信决定设计一套物理引擎，将2D格斗游戏中十分抢眼的乳摇效果3D化。让硬邦邦的3D人物建模"乳摇"起来着实不易，更加不易的是为这么一个对游戏性毫无影响的系统投入大量研发资源，并耗费Model2基板的大量运算资源。相比之下，从《致命格斗》借来的多层场地设定更具实用价值。



■如今看来十分简陋的《死或生》在当时相当轰动。

Team Ninja的程序员们曾对累人的乳摇效果怨声载道，但板垣伴信排除一切异议，坚决将此作为首要游戏系统之一。"有些人喜欢画面、有些人喜欢动作、有些人喜欢花哨的人设，我们的《DOA》希望能吸引这些人，并因而成为一款主流游戏。"

1996年秋，一群"胸猛"的美少女在日本街机厅刮起乳摇旋风，《死或生》如预想般成为话题之作。在游戏设计方面自学成才、对格斗游戏毫无经验的板垣伴信确实是个天才级人物，他可以在数日内完成《死或生》的企划，能够在下属遇上难题时，用他清晰的思维迅速指出一条明路。《死或生》除了乳摇等外在因素外，设计精妙的反击系统、精确的动作反应、高速的战斗节奏都能看出板垣伴信深厚的功力。自世嘉以《VR战士》开创3D时代以来，一直在3D技术上毫无建树的Tecmo一鸣惊人，《死或生》成为《VR战士》、《铁拳》之外的第三大3D格斗游戏系列。Tecmo在街机业中的地位扶摇直上，柿原彬人成为日本JAMMA街机业协会副会长，之后接替黯然下台的中山隼雄荣升会长。


▲Team Ninja制作的一个特别影像中，隼龙在密室里发现了Xbox的原型机，这是Team Ninja向微软宣誓效忠的标志。

Team Ninja是Tecmo规模最大也是最神秘的开发团队，板垣曾提及之所以叫"忍者组"，是因为他们像忍者一样总是"隐秘作战"。Team Ninja拥有一个完全独立的办公区，其他团队人员禁止入内。板垣获得社长的特许，对Team Ninja有相当高的自治权，甚至可以决定游戏的平台归属。由于"《死或生》系列"是建立于世嘉的硬件技术之上，世嘉的主机是《死或生》的优先选择，不过板垣伴信的奖金与游戏的销量


■从《死或生》到《死或生2》进化程度非常惊人。

挂钩，出于绩效考虑有时也不得不做出跨平台决定。《死或生》从SS跨平台到PS后，板垣伴信曾信誓旦旦地表示《死或生2》将会是DC独占游戏，因为它使用的是DC互换街机基板NAOMI，可以轻而易举地将街机版移植到DC。不过计划赶不上变化，1999年3月PS2公布的同时几乎已经判了DC的死刑，原计划DC独占的《死或生2》不仅公布了PS2版，而且由PS2版限期独占半年。2000年3月，《死或生2》在PS2发售同月推出，Tecmo及时逃离了DC这艘即将沉没的大船。同月，凭借《死活生2》的优异表现，Tecmo于东京证券交易所二板上市。与此同时，一艘来自美国的黑船驶入日本。

"Xbox之父"塞莫斯·布莱克利(Seamus Blackley)是"《死或生》系列"的忠实粉丝，2000年初，布莱克利跟随市场部人员，带着他们的黑色魔盒敲开了日本各大第三方的总部大门。微软在几个月内拜访了绝大多数第三方，他们大多对Xbox的性能非常满意，但在礼貌性的赞叹后再无回音——没人愿意为一部无法预知前景的舶来品而得罪索尼。

板垣伴信是微软在日本的第三方公关中取得的第一场大胜利。拜访Tecmo时，布莱克利一行人径直找到板垣伴信，他们听说这位独具个性的制作人行事果断，不像多数日本人那样扭扭捏捏。布莱克利与板垣伴信在Team Ninja的会议室里面谈，没有人知道谈判的细节，当会议室的门打开时，人们只看到布莱克利与同行的几位同事拥抱庆贺。这次会议后，布莱克利与板垣伴信之间建立了互相信赖的深厚友谊。那时Tecmo在日本只算二线发行商，板垣伴信从未引起索尼的注意，更未享受过微软那如火的热情。板垣伴信经常邀请布莱克利到自己的家中共进晚餐，这对于孤傲的板垣是罕见的亲密之举。

《死或生3》启动之前，Team Ninja已经开始规划《忍者龙剑传》。1999年《忍者龙剑传》以PS2为目标投入开发，原计划在《死或生3》之前发售。2000年中，Team Ninja的办公区里已经有一个可试玩的版本进行测试，测试者抱怨游戏难度太高，板垣得知后大喜，当下要求下属进一步提高游戏难度。《忍者龙剑传》的开发工作在世嘉某街机基板上进行，按理应该移植到DC上最为便利。但DC已呈败相，《忍者龙剑传》被默认为PS2游戏，与《死或生2》的跨平台一样，这是板垣伴信的无奈选择，身为一名游戏制作人，他更喜欢游戏开发环境友好的DC。布莱克利的拜访改变了一切。Team Ninja的程序员们不用再硬着头皮研究PS2复杂的游戏开发环境。2000年末，微软向Tecmo发放了Xbox开发机。黑箱子运抵Team Ninja的当天，从程序员做起的板垣与公司里的所有技术人员一样惊叹于Xbox的强大性能与开发便利性。2001年初，Team Ninja的所有PS2开发计划戛然而止，开发中的《忍者龙剑传》被暂时搁置，Team Ninja的精兵强将们为实现《死或生3》与Xbox的同步首发而全力以赴。在微软的支持下，Tecmo于东京证券交易所一板上市。

美色

自2000年以来，微软的日本Xbox事业部与美国总部几乎出动了所有高层，在日本进行一轮又一轮的第三方巡讲，每次都铩羽而归。板垣伴信是微软的最大战果，微软需要向日本的第三方们创造一个榜样，证明投靠Xbox的好处。从制作人待遇到营销支持，Tecmo得到了在索尼身上永远得不到的关怀。

《死或生3》在微软的大力支持中成为Xbox的首批百万大作之一，这是Tecmo继《Tecmo Super Bowl》之后十年来的第一款百万大作，板垣伴信对Tecmo的复兴居功至伟。自从成为了微软力捧的制作人，板垣伴信的活跃范围从日本国内跃向国际舞台，其个人形象也摇身一变成为摇滚明星。无论在Team Ninja内部还是在外接受采访，板垣伴信总是一头及肩的长发外加一副大黑墨镜，通常穿着紧身皮夹克与牛仔裤。酗酒与赌博的恶习有增无减，板垣每次到洛杉矶参加E3展，都要顺道前往拉斯维加斯逍遥一番。微软总是会出手阔绰的对来自日本的名制作人一尽地主之谊。Team Ninja靠美色在竞争惨烈的游戏市场中杀出血路，不仅游戏中充满美色诱惑，公关手段也是以色诱人。《EGM》杂志是与Tecmo关系最密切的欧美游戏媒体，该杂志主编Dan Hsu透露Tecmo曾为欧美记者买春，用美女与美酒招待媒体是Tecmo的常用手段。

Xbox时代，纵情于声色犬马中的板垣伴信借助情色与暴力将Tecmo重新打入国际市场。板垣伴信虽然作风不佳，但也不失为一个追求完美的工作狂。1997年，板垣伴信的女儿与《死或生》SS移植版同年降生，外表放荡不羁的板垣是对女儿百般呵护的慈父，自称女儿的出现给他带来很多创作灵感。日后《忍者龙剑传 龙剑》的开发契机就是源自板垣与女儿的约定。"世界最美"与"世界最可爱"成为板垣对"《死或生》系列"提出的目标。与前作相隔4年，以"世界最美丽格斗游戏"为口号的《死或生4》再次肩负起日本X360首发旗舰大作的重任。

除了Team Ninja的所有职员外，一些热爱"《DOA》系列"的铁杆粉丝也在《死或生4》开发后期主动提供帮助，他们被板垣敬称为"明日之铁人"。每天早上9点到下午6点之间，他们在各自的公司上班或者在学校里上课，下班放学后便径直来到Team Ninja的办公楼，帮助板垣伴信进行游戏的平衡性调整和测试，有时一待就是通宵，第二天换上工作服后又接着赶去上班。板垣伴信对这几位肝胆相照的热心朋友推心置腹，经常和他们一起喝酒，没有他们的全力支持，《死或生4》也许无法赶上X360的首发。拼命赶工的状态总共持续了三个月，板垣伴信在巨大的时间压力下完成了X360首发游戏中惟一一款来自日本的百万大作。板垣伴信说："我绝对不能辜负他们的期望。"


■《死或生3》是第三款突破百万销量的Xbox游戏。

2005年12月29日，《死或生4》发售。数日后，日本兴业银行出身的安田善巳就任Tecmo社长，从此开始了Tecmo的内乱时代。

2006年8月，Tecmo官网突然放出板垣伴信的降职通告，新闻稿中没有说明任何原因。这次"谜之降职"在日本游戏圈内被议论纷纷，一个月后才真相大白。

2006年7月4日，Tecmo某女性社员以板垣伴信对其进行



■《死或生 4》成为板垣与安田交恶的导火索。

"性骚扰"为由提出辞职，Tecmo 管理层开始对此展开调查。据这位相貌酷似日本某女明星的社员称，板垣伴信从 2003 年开始对其进行性骚扰。2003 年 9 月 9 日，某大型 IT 企业干部与杂志采访的聚餐之后，该女子因为与板垣家住同一方向，因此一起打车回家。车内，板垣开始用言语调戏该女子，接着将她紧紧抱住，一边用右手捂住她的下巴强行索吻，并将舌头伸进其口中。3 年来板垣伴信一直对该女子存在性骚扰行为，直到 2006 年中，不堪其扰的女职员开始向新上任的人事部长反映情况。在 Tecmo 的内部调查中，板垣表示接吻等行为是"经过对方同意的恋爱行为"。2006 年 8 月 4 日，板垣伴信被降职减薪，理由是"有不当行为"，不过板垣的工作内容不变。2006 年 9 月 8 日，遭性骚扰的女职员反而受到辞退处置。当时在《富士晚报》的采访中，Tecmo 经营管理部以"此事存在理解上的差异"为由拒绝评论。两日后，被辞退的女职员愤然起诉 Tecmo 与板垣伴信，索赔 1000 万日元。此案历时一年多，最终为板垣伴信胜诉。2008 年 2 月原告将板垣告到高等法院，3 个月后同样以板垣的胜诉告终。

表面上这是一出"受害者无处伸冤、犯罪者逍遥法外"的泡沫剧，是 Tecmo 为维护板垣伴信而欺压受欺凌的女职员，真相如何可能只有当事人才知道。此案中的受害女性被性骚扰三年后才起诉确实有些于理不合，而 Tecmo 对板垣伴信的"维护"中也有一些耐人寻味的细节。Tecmo 在此期间发布的多则新闻稿中，数次委婉确认了板垣与女职员之间的私情，将此定性为"社会伦理上难以承认的行为"，并表示此事之后在公司内部开展了关于杜绝办公室恋情的宣传教育，以隐晦的措辞贬低了板垣伴信的人品。在 Tecmo 高层貌似和谐互助的表象下，是新旧势力近乎白热化的权力争斗。

报复

2001 年 10 月，柿原彬人因健康原因退出管理一线，社长职位交给了 Tecmo 的老臣中村纯司。中村纯司是板垣伴信的伯乐，1992 年板垣加入 Tecmo 后，有幸获得中村的赞许，进入被称为"中村学校"的 Tecmo 人才培训基地，被作为具有潜质的重点新人进行培养，之后板垣伴信平步青云，很快当上 Team Ninja 负责人，这都要感激中村的提拔。然而在 2005 年末的权力斗争中，中村纯司被夺去了实权，留了个"副会长"的冷板凳，一个月后匆匆卸任。安田善巳手握大权之后开始排除异己，对中村派阀进行清扫，板垣伴信作为中村的左右手早已是安田的眼中钉。

2006 年 7 月 18 日柿原彬人因间质性肺炎逝世，其子柿原康晴继任成为会长。柿原康晴本职是外科医生，对 Tecmo 的事务极少过问，公司大小事务都交给了安田善巳，板垣伴信失去了最后的权力依靠。恰逢此时爆出的性骚扰丑闻正好成为安田清除眼中钉的良机。2006 年 8 月板垣失去了 Tecmo 首席运营总监的职务，不过由板垣一手建造的 Team Ninja 依旧是他的天下。

2007 年 2 月 14 日，中村纯司起诉 Tecmo，索偿其应得的 1.66 亿日元干部退职慰劳金。此前 Tecmo 董事会以中村任期中途主动辞职为由拒绝发放慰劳金与功劳金。此案历时一年，于 2008 年 3 月 28 日实现和解。数日后板垣伴信因性骚扰案的余波而被再次降职。2008 年 5 月 14 日，板垣伴信以拖欠奖金为由状告 Tecmo。6 月 3 日《忍者龙剑传 II》发售后，板垣伴信将诉状公诸于众，并向全球各大游戏媒体发布新闻稿，誓将安田统治下的 Tecmo 闹个鸡犬不宁。板垣伴信曾向《Xbox Nation》杂志承认自己是一个有仇必报之人，"最讨厌铁拳 1、2、3、4、5"这段名言就是板垣对 Namco 的报复行为。《死或生》发售期间，Namco 曾经做过一个电台广告，里面含沙射影地贬低了《死或生》，此后数年板垣伴信从不放过任何一个诋毁《铁拳》的机会。"我是《DOA》的父亲，我绝不容许对我家人的侮辱。我会用核弹百倍偿还，而且永远不会忘记。"

从板垣伴信提诉之日起，Tecmo 股价一路狂泻。安田善巳于 6 月 18 日单方面解雇了板垣伴信，据称是为了省下 6 月 30 日发放的夏季奖金。板垣伴信的左右手冈本好古是

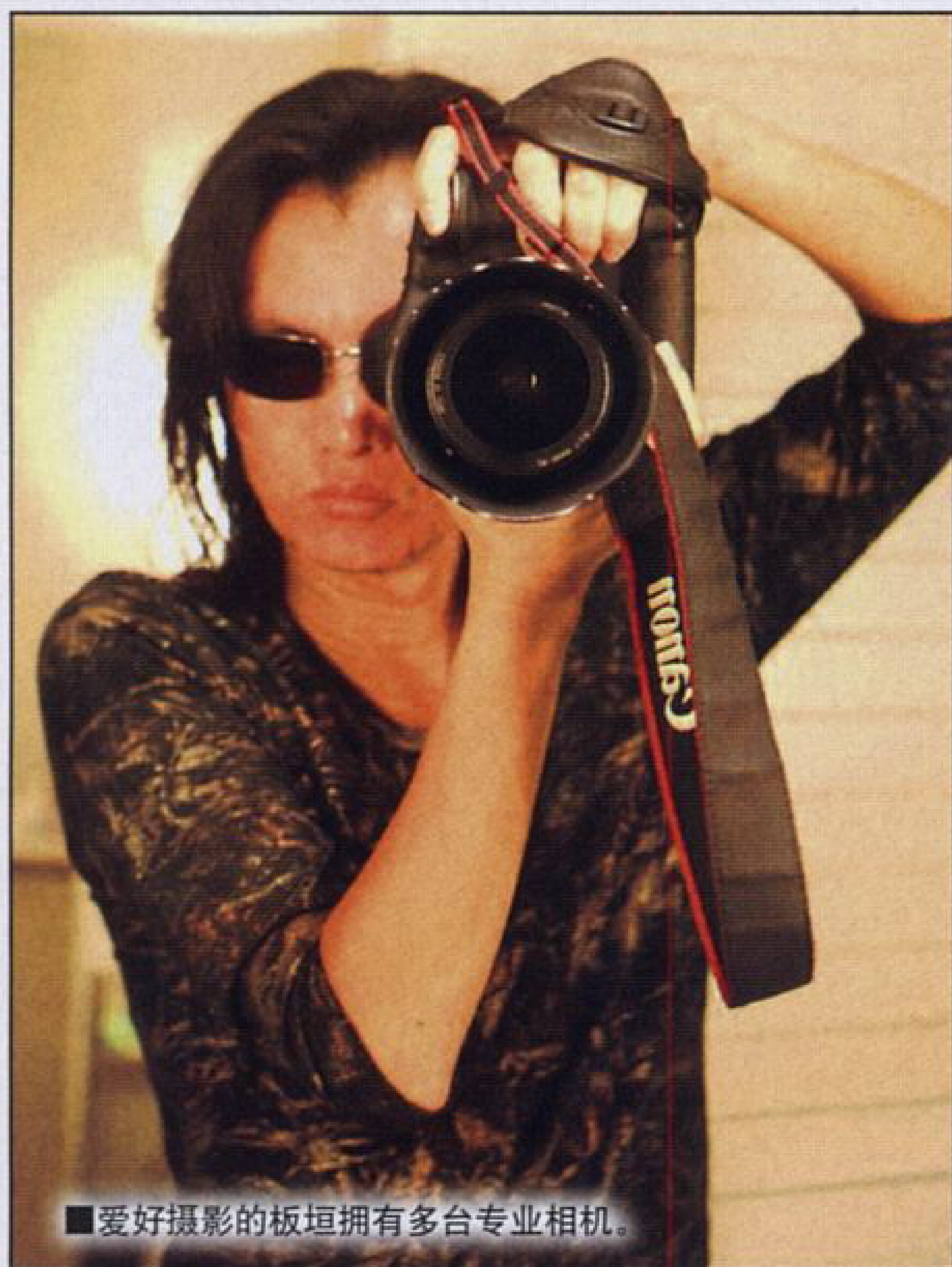

■安田善巳

此案中的一名关键人物，为板垣伴信提供了大量录音证据，不仅成为呈堂证供，还被板垣伴信放到网上。板垣伴信的目的不仅是胜诉，还要让安田善巳身败名裂，二人积怨之深可见一斑。冈本好古对安田也怀恨已久。根据冈本的证词，2006 年 6 月的一次内部聚餐中，安田突然毫无理由地将冈本劈头盖脸地痛骂了一个多小时，冈本称此事令他的精神"受到了深深的创伤"。2008 年 1 月 18 日的干事会议中，安田再次毫无理由地非难冈本。同月 22 日，冈本约见安田，并随身带上了录音机。此举很可能是冈本与板垣为日后对簿公堂而密谋策划的"证据采集行动"。

据冈本所述，当初是中村社长口头答应如果《死或生 4》达到销量目标，就向板垣支付 1.5 亿日元的奖金，当时 Tecmo 多名高层均在场，并且有一份非正式的书面协议。安田上台后拒绝承认《死或生 4》奖金协议的有效性，并放话"中村答应的钱就找中村要去"，辱骂板垣伴信"利欲熏心"。板垣伴信与 Tecmo 之间的官司是板垣向安田的报复行为，为了扳倒安田，板垣不惜牺牲对其有知遇之恩的柿原家族，通过媒体炒作、鼓动 Team Ninja 员工集体起诉 Tecmo 等方式诱发投资者对 Tecmo 股票的恐慌性抛售。板垣公开以"卑劣行为"、"不法行径"、"不配当社长"等尖锐言辞不断在媒体上挑衅，安田按奈不住公开回击，营造出 Tecmo 内部分

崩离析的紧张氛围，进一步加剧了市场的恐慌情绪。时值全球金融危机爆发边缘，Tecmo股票连续数月深度下跌，较峰值时下跌了6成以上，跌至7年来最低点。为阻止板垣的疯狂报复，柿原康晴一边出面安抚板垣，一边与董事会联合弹劾安田。2008年8月20日，安田善巳在董事会的巨大压力下被迫辞职，柿原康晴亲自出任社长。奖金赔付细节尚未谈妥，板垣伴信已大获全胜。由于Team Ninja精英们的集体辞职，Tecmo失去了自己的核心竞争力，险些被乘虚而入的Square Enix贱价收购，最后临时抓住Koei这根救命草，Koei Tecmo的成立总算为“板垣骚乱”划上了句号。

东山再起

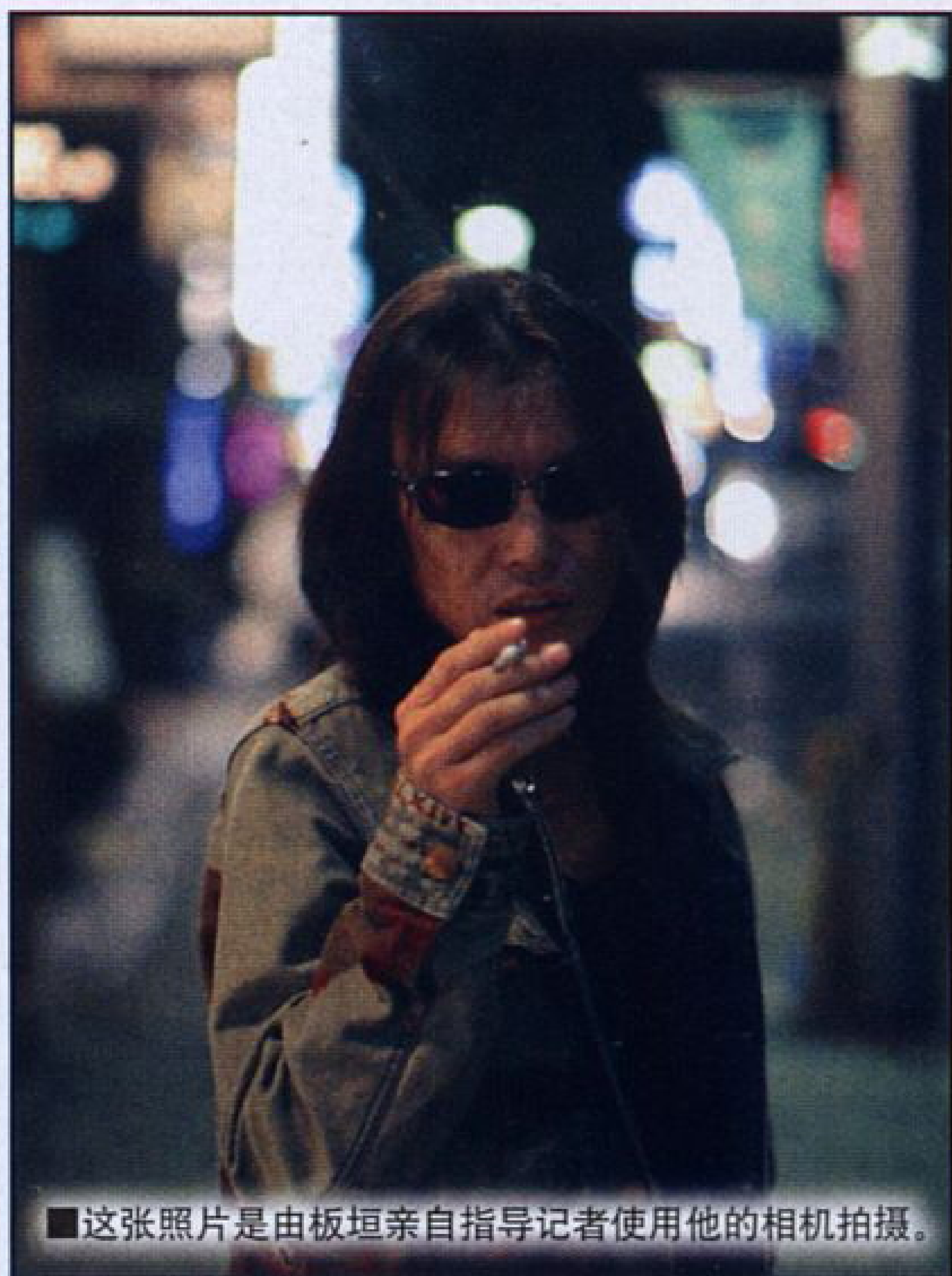

■爱好摄影的板垣拥有多台专业相机。

高调离开Tecmo后，常年保持高出镜率的板垣伴信一度在媒体的视线中消失。常年忙于游戏开发和公关活动的板垣不急着继续追求游戏事业，他用这段难得的闲暇时光纵情于自己的业余爱好，打网球和摄影是他的最爱。板垣伴信浸淫摄影多年，最喜欢佳能相机，拥有“EOS-1Ds Mark II”、“EOS-1D Mark III”等多款高端数码单反相机，偶尔也会使用“EOS Kiss Digital N”为爱女拍摄生活照。当有记者采访时，板垣伴信会向他们提供照片拍摄的角度构图等建议，网上流传甚广的一张手夹香烟、表情酷似黑帮大佬的照片，就是由《EGM》杂志记者用板垣伴信的相机在他本人亲自指导下拍摄而来。板垣笑称，辞职期间摄影才是他的职业，游戏只是业余爱好。

板垣伴信是铁道迷，家中一直放着个巨大的铁道模型，曾有过40岁之前要将铁道模型铺好的“人生计划”，如今在他41岁之时总算有空开工摆设他的铁道模型，并通过雅虎拍卖站扩充他的铁道模型收藏。板垣喜欢中央线，首先买入了101系的中央线，接着又买来中央线的支线，买全了101系的铁道和车辆后，开始收藏103系、201系、165系……

板垣在休闲娱乐的同时，也在对他的秘密新公司运筹帷幄。据说个性古怪的板垣伴信不仅与上司不合，而且对手下苛刻成性，每次完成一款新作都会有十几名开发人员辞职。奇怪的是对板垣伴信忠心耿耿的员工也有不少。板垣伴信离开Tecmo后，Team Ninja约30多人辞职，其中多数都加入了板垣的新公司。目前板垣伴信新团队的员工数量“足够组成两个足球队”，其中包括原Team Ninja的首席程序师、首席动画师、首席动作设计、首席音效师等核心人员。过去一年来，板垣伴信从Tecmo挖走的员工们并未停止工作，他们用不到一年的时间开发了新游戏引擎，为开发新作做足准备。板垣伴信显然获得了某大公司的强力资金援助，对Team Ninja旧部下的待遇应该相当理想。除了Tecmo的职员外，《VR战士5》的美术团队也投靠板垣。

板垣伴信是微软的忠实盟友，由于立场与游戏宣传的需要，板垣经常向欧美媒体诋毁索尼的主机，直到辞职后，他才透露了对久多良木健的尊敬。巴顿将军曾说：“对领导人来说最重要的是在非常识与常识之间取其平衡。”板垣伴信认为久多良木健就是一个敢于打破常识的优秀领导人，比其他日本人更为勇敢地迈出了挑战Wintel联盟的步伐。这是否暗示着板垣有可能为PS3开发游戏？曾声称“PS3游戏比FC容易开发”的板垣应该有挑战PS3的愿望，不过与之关系亲密的微软大概会想方设法阻止这种情况发生。


■这张照片是由板垣亲自指导记者使用他的相机拍摄。

板垣伴信走后，人员构成焕然一新的Team Ninja放话：“没有板垣我们照样可以做《死或生》和《忍者龙剑传》！”板垣伴信不以为然，他在日本ITmedia网站的采访中公然回应：“今后的霞永远不再有昔日风韵。”板垣深信，他所创造的这些角色就像松本零士老师手下描绘的绝品美少女，是其他人无法模仿的。又或者像是宫崎骏的电影一样，融入了导演独有的“审美意识”，那是无法被复制的作品灵魂。对板垣伴信来说，离开Tecmo最遗憾的是无法再为忠实的支持者们献上原汁原味的《DOA》和《忍龙》新作，不过习惯于俯视同行的板垣不会对自己的下一部作品放松要求，板垣的作品灵魂也许会在这部新作中得到升华。

板垣说：“只有确保能打胜仗，我才会让自己的战斗机起飞。”

现在他已经放下自己的相机与铁道模型，驾驶着他的新战机，率领着他的“东京海盗”们华丽出击！

板垣语录

关于《忍者龙剑传II》将会让同行“吓得不敢做游戏”的狂妄言论：
如果其他开发商看见我们做的这些东西，就会失去开发同类游戏的信心，因为他们知道不可能超越我们。

关于《铁拳》：
我最讨厌的5个游戏是：铁拳1、2、3、4、5。

关于开发高清游戏的意义：
任何一个没有战斗机的国家都注定要灭亡，同理游戏公司也要有自己的高端游戏。

关于PS3游戏开发难度高的评论
我一点都不觉得开发PS3游戏有多难，开发FC游戏要比那难多了！

关于被评为神作的《大神》：
我女儿玩过《大神》，没两下就晕了，我也很快就晕了。

关于神谷英树“过去八年来动作游戏停滞不前”狂妄言论的回应
日本有句俗语叫“弱狗吠得凶”，有些人说大话只是想掩饰自己的脆弱。还有我想提醒他（神谷英树）未来的八年别再睡了。

对小林裕幸炮轰《忍者龙剑传II》的回应：
我还是第一次听说小林裕幸这个名字，不管他是出于什么原因说这种话，他要知道今后10年他都将成为我们Team Ninja的敌人……

对于娱乐的理解：
娱乐就是暴力、性、友情、死亡、意外、背叛与舞蹈。

关于板垣本人从未参与的《死或生》电影版：
电影版《死或生》我还没看，老实说我对它实在提不起兴趣。

关于《猎天使魔女》：
要是我做出那样的游戏肯定会被以为是傻子，我建议神谷赶紧先给自己的眼睛做个激光手术。

后信息时代的战争

20年前，在互联网初见曙光的时代，一位天才漫画家怀着对未来的憧憬播下了自己的种子。

20年后，在互联网枝繁叶茂的今天，这颗种子也已经成长为参天巨木。

这是一部横跨7部作品的史诗，是业界巨头 Production I.G 的镇社之宝，是公安九科的传奇，也是网络时代人类的写照。



文 战机黑手党 编 胜负师 美编 一刀

漫谈攻壳机动队

[初闻啼声 | Manga By Shirow Masamune]

1961年，士郎正宗出生于日本神户市的美术世家。由于父亲从事设计工作的缘故，从小便耳熏目染的士郎在青少年时代可谓是一位美术奇才。他1岁时就将涂鸦视为乐趣，12岁开始从师学习正规油画技巧。学生时代的士郎，除了爱好素描外，还涉猎了相当广博的生物知识。他尤其对各种昆虫感兴趣，这点从他日后的漫画作品里数不胜数的昆虫状机械中便可略见一斑。

高中毕业后，爱好绘画的士郎正宗进入了大阪艺术大学深造。由于士郎的姐姐经常参与漫画社团"ATLAS"的活动，受到姐姐的影响，之前从未接触过漫画的士郎渐渐开始迷上了这个新兴的娱乐形式，再加上士郎拥有十分扎实的美术功底，他很快便加入了"ATLAS"社团，开始创作同人漫画。1983年，士郎正宗的漫画处女作《BLACK MAGIC》以自费出版的形式刊登在了ATLAS的同人杂志上。从这部出道作品开始，士郎正宗的画风就已经相当精湛，让人丝毫看不出初出茅庐的稚嫩。是金子总会发光的，不久之后，位于大阪的一家小型出版社青心社就联系上了士郎正宗，开始和他商讨制作商业漫画的事宜。

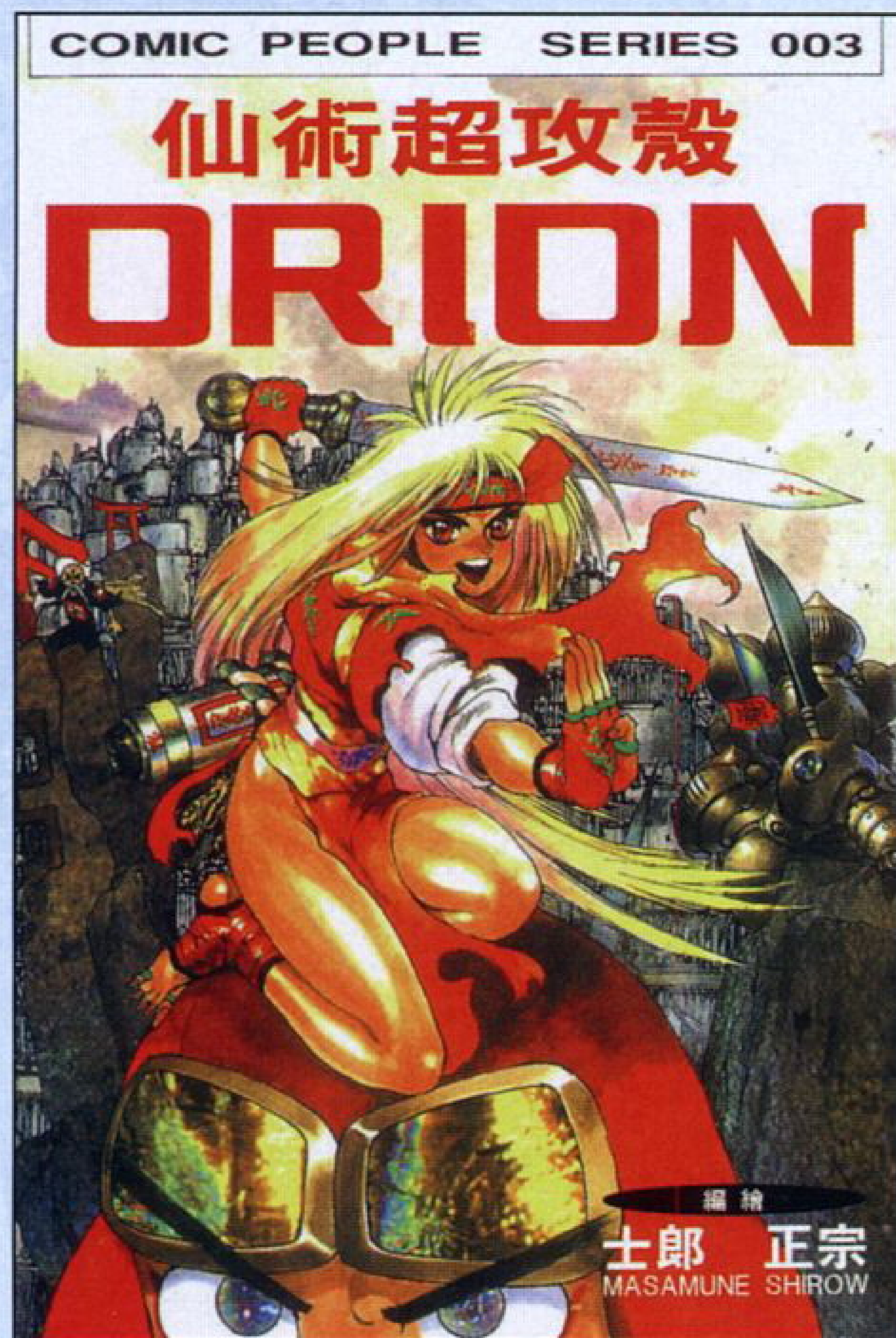
1985年，经过两年的创作后，士郎正宗的首部商业漫画《苹果核战记》(《APPLE SEED》)发售了第一部单行本。未经连载直接发售单行本，即使是在今天的漫画界也并不多见。作为士郎正宗的成名作，这部作品一举夺得了1986年日本科幻大奖"星云赏"的桂冠。《苹果核战记》这部漫画最大的历史意义在于，它定义了士郎正宗日后作品的主要基调：精干强悍的女性主角、细致入微的机械设定、庞大广袤的世界观、发人深思的剧情……从《苹果核战记》开始，士郎正宗走向了成熟。

1989年，士郎正宗在讲谈社的漫画月刊《YOUNG MAGAZINE》上开始连载新作《攻壳机动队》。士郎以三个月一话的连载速度，耗尽3年心血才完成这部作品。单纯以漫画的标准来看，《攻壳机动队》并不算一部十全十美的作品。士郎在作品中堆砌的信息过多，再加上拥挤的人物和糟糕的分格，

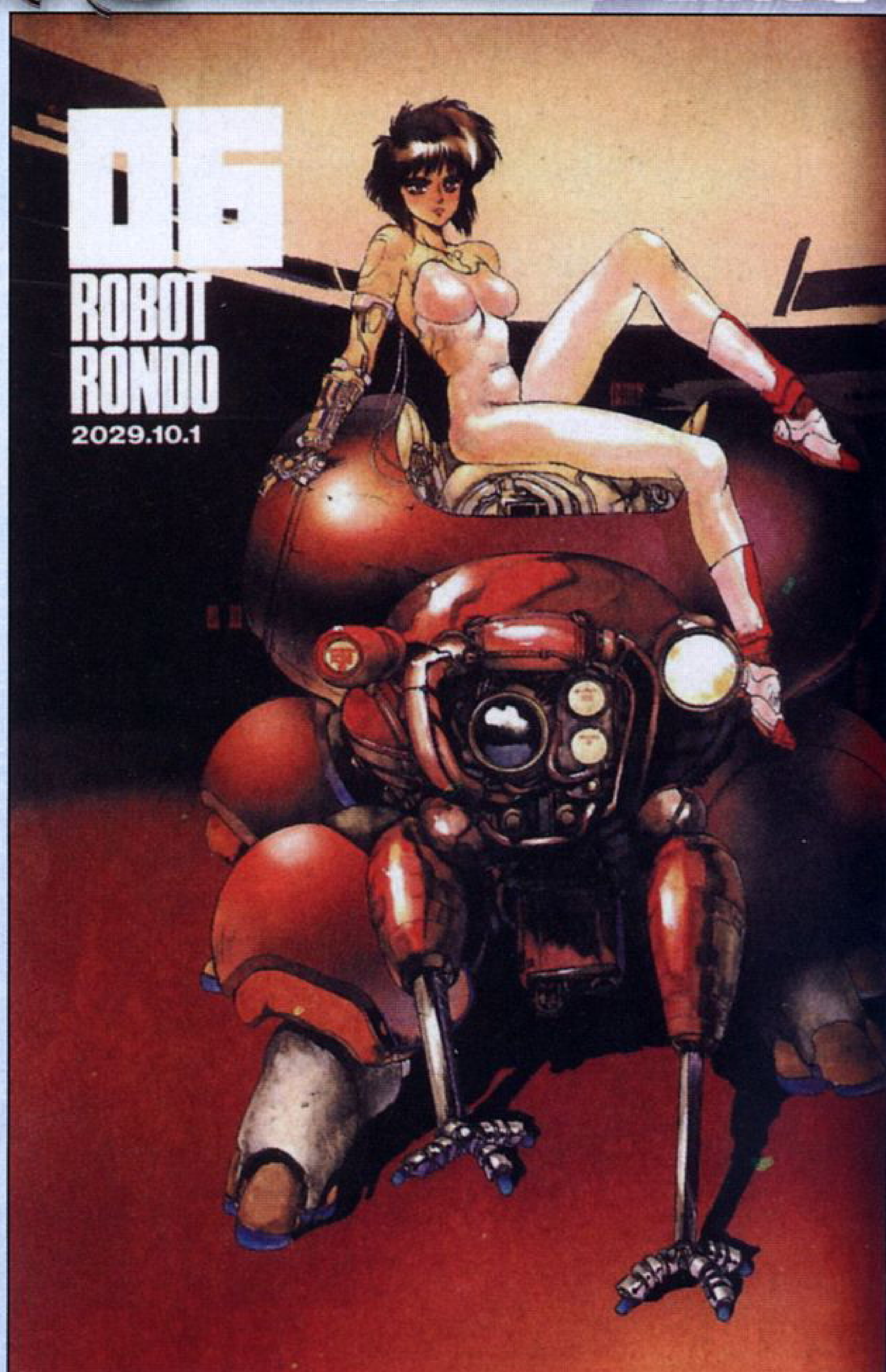


让很多读者在阅读这部作品时都感到不适。但《攻壳》的真正惊人之处在于它极为超前的世界观设定。20年前，在互联网尚未普及的时代，电脑网络还不过是少数高校和各国军部的奢侈品。在这种情况下，《攻壳》大胆而准确地预言了网络时代人类的生活，让读者无不为这部作品而折服。而士郎正宗鬼斧神工般的想像力，也让《攻壳》的漫画原著为之后的5部改编动画提供了无穷无尽的剧情桥段和灵感来源。

1997年，士郎正宗开始连载《攻壳机动队2：人机界面》，这是一部使用电脑绘制的全彩漫画，画面非常华丽。《人机界面》的主角依然是一位名为素子的女性义体人，但在剧情上，这部作品与前作的联系不大。《人机界面》将大部分篇幅都用于网络信息战上，较为枯燥，再加上这部作品推出的时间较晚，并未像其前作那样引起热烈反响。2003年，讲谈社将《攻壳机动队1.5》修订出版，这部漫画由四个短篇故事组成，讲述素子离开公安九科后的故事。此外，士郎正宗还于1991年推出了《超仙术攻壳》，这部作品抛弃了他惯用的科幻世界观，将主题转为神学和玄幻，被誉为士郎正宗的漫画中最为晦涩的一部。



以美术的观点来看，士郎正宗的漫画在画面上可谓无可挑剔：画工细腻至极，人体结构准确精湛，机械设计也堪称一丝不苟。也只有像他这样自幼便拥有扎实美术功底的漫画家，才能绘制出如此细致的漫画作品。值得一提的是，士郎还是一名武术爱好者，他拥有柔道黑带段位，对剑道也颇有研究，这也是他在漫画中能将打斗画面描绘得如此流畅自然的原因之一。多年来，士郎正宗一直对刑警题材情有独钟，除了广为人知的《苹果核战记》和《攻壳机动队》外，《特搜机动队》、《警察战车队》等漫画作品也都以未来世界的特警为主角。士郎的姐夫是一名大阪的特警，闲暇之余，士郎经常向姐夫请教刑侦技巧，这正是他的刑事题材作品能如此真实的秘密所在。在事业方面，可以说，士郎正宗受家人的影响非常深。如果没有姐姐在漫画方面的循循善诱，也许日后的士郎只会变为一名平庸的油画家或美术老师，而无法成为今天的科幻巨匠吧。



2000年之后，士郎正宗逐渐从漫画领域淡出，将事业重心转移到其他工作。现在的士郎作为一名自由工作者，除了为各类动漫游戏设计人物和机械外，还参与了一些原创动画的企划工作。为各大出版社绘制各类书籍的封面和插图也是士郎正宗目前的收入来源之一。

作为完美主义者，士郎正宗的漫画连载速度非常慢。为了保证画面质量，他从不雇佣任何助手，在多年的创作生涯中，他一直以缓慢的速度在孤军奋战。士郎的漫画作品有一个独树一帜的特色，他喜欢在每一页的空白处对剧情做出注释，注释的范围极广，涉及物理学、化学、生物学、哲学、法律学等多项领域。在一页漫画里加入比台词更多的注释文字对于士郎来说如同家常便饭。对于那些看惯了纯娱乐漫画，面对他的作品高呼"看不懂"的读者，士郎正宗则丝毫不会向他们妥协。他在接受杂志采访时曾经这样说道：

"编辑总是希望我把作品画得通俗易懂，但我认为这么做是不负责任的行为。我所要表达的理念，是无法用简单的词汇解释清楚的。我创作漫画的初衷是希望读者能够对现实中的事物有更深刻的认识，激发读者的思考。人类利用智慧才从远古时代生存到了现在，如果现在的人贪于享乐，不动脑子积极思索生存发展之道的话，那么人类便无法在这个星球上立足，这是亘古不变的真理。"

震惊世界 | Ghost in the Shell

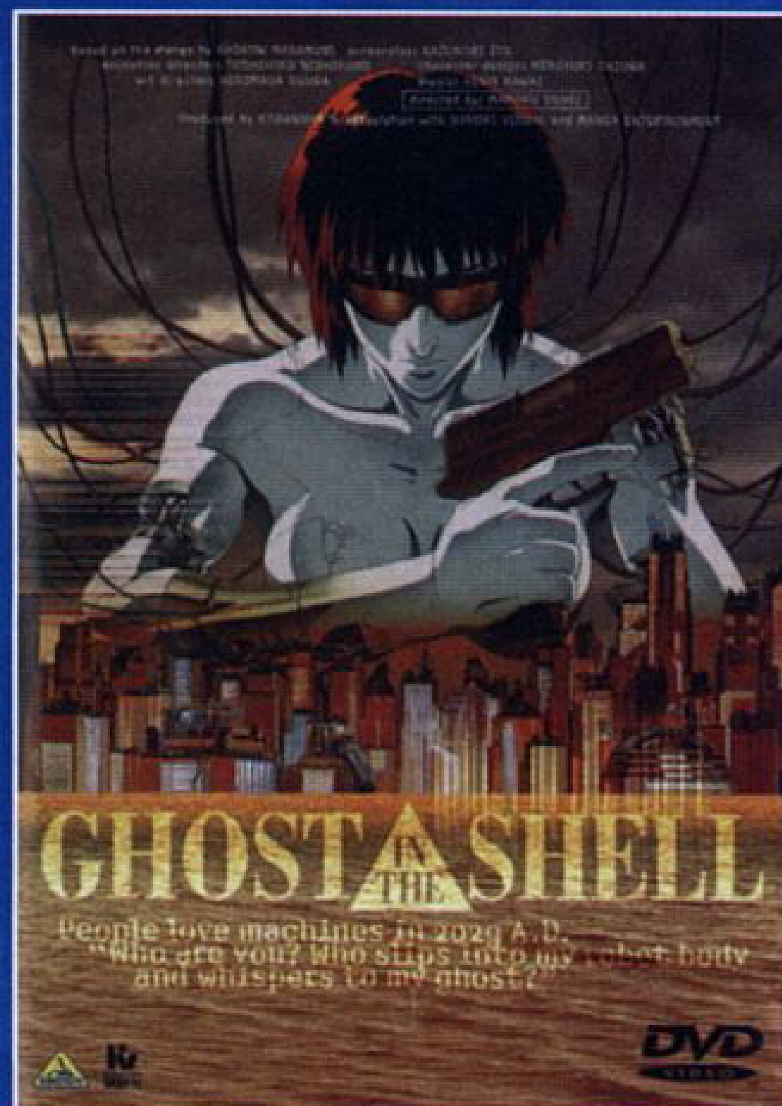
剧情回放 在不久的将来，企业网络遍布全球，光与电穿梭于万物之间。

然而，信息技术的进步依然不会抹去国家和民族的存在……

2029年，位于中美洲的小国加贝尔发生了政变，统治者马雷斯上校逃亡到了日本，企图寻求政治庇护。虽然加贝尔当局准备与日本政府进行秘密会谈，但日本外务省对于是否驱逐马雷斯一事依然举棋不定。会谈前夕，外务大臣的翻译官遭到了电子脑入侵，根据国际刑警组织提供的情报，超级黑客"傀儡师"已经进入日本境内，其目的很可能是破坏日本与加贝尔两国间的会谈。

收到消息后，公安九科的科长荒卷率领部下对此案展开了搜查。入侵翻译官的嫌疑人很快便被素子逮捕。据这名垃圾车司机所言，他进行黑客活动的动机仅仅是希望通过入侵老婆的Ghost来窥探其心思，挽救自己的婚姻危机而已。他并不知道自己入侵的电子脑竟会是外务省的翻译官。更令他意想不到的是，他其实并未结婚，也没有任何孩子。至于那张经常向同事炫耀的全家福照片，也只印着他自己那张木讷的脸。

这便是史上最神秘的黑客——傀儡师。他擅长通过入侵电子脑的方式，如同木偶一般操纵别人替他犯罪。至于那些被操纵的可怜人，除了会在身不由己的情况下犯下罪行外，就连大脑中对过去的记忆，也会被傀儡师篡改得面目全非。由于傀儡师从未正面出现在他人面前，因此他的年龄、性别、国籍就连国际刑警都无从知晓，可谓是谜一般的人物。



数日后，位于城市郊区的义体制造工厂在没有任何人操作的情况下，自行生产了一具义体。在工人发现这一切之前，这具义体便逃离了工厂。随后，公安九科接到了一名司机的报警电话。这名司机在高速公路上撞倒了一位裸体女性，并将其带到了九科。经过检查，这具义体并没有脑组织，但在其辅助电子脑内，众人却发现了类似 Ghost 的结构。随后，公安六科的中村科长来到了九科本部，宣称六科已经全权接手此案。此时荒卷科长方才得知，装在这具义体内的人物，便是神秘的傀儡师。中村宣称，他们一直在研究对付傀儡师的方法，并最终设计出了一种特殊的程序，能够将他逼进某个义体内。一旦进入了这具义体，与网络断绝的傀儡师便只能束手就擒了。但令人意想不到的是，傀儡师在这时向众人揭露了自己的真实身分：他并非技术高超的黑客，甚至谈不上是一名人类。他只是一个拥有自我思考能力和强大网络功能的程序而已。傀儡师认为，自己作为有智慧的信息生命体，应当受到庇护。然而，就在此时，九科的本部遭遇了袭击，混乱中，载有傀儡师的义体被抢走了。袭击者将傀儡师装进了车内，随后便开上高速公路，扬长而去。在九科全力追踪袭击者的同时，九科的石川在网络上找到了事件的真相：傀儡师原名"计划 2501"，是隶属外务省的公安六科制造的程序，设计初衷则是通过黑客行为来为外务省牟取外交利益。然而，不知何时，傀儡师拥有了自己的意识，摆脱了六科的操纵。如果"计划 2501"的真相被公之于众，那么傀儡师的存在便会成为国际性的丑闻，这也是六科不惜通过强行抢夺的方式也要消灭傀儡师的原因。

素子一路追踪载有傀儡师的车辆，不幸落入了敌方战车的埋伏，险些丧命。好在战友巴特及时赶到，才击毙了敌人。之后，素子与傀儡师通过网络连线进行了对话。傀儡师认为，虽然自称为信息生命体，但他还缺乏生命的基本机能——变异、进化、生殖以及死亡。他来到九科的目的，则是希望与素子结合，让自己成为真正的生命，并将他们之间的后代散布到网络世界。素子最终选择了将自己的 Ghost 与傀儡师结合。就在两人融为一体后，六科的狙击手便将他们的义体摧毁了……



第二天，素子在巴特的家中苏醒了。巴特向她讲述了之前发生的事情：在素子遭遇狙击后不久，九科的增援便赶到了。巴特和两具义体被带回了九科，外务大臣与中村科长则被逮捕审查，整个事件就这样收场了。但是，只有巴特知道，素子并未死亡，她的 Ghost 被巴特转移到了新的义体内。巴特向素子询问傀儡师的下落，得到的则是情理之外的回答：站在他面前的，既不是名为素子的女性，也不是名为傀儡师的程序，而是二者融合后所诞生的崭新生命体。离开了巴特的居所后，这位新的网络之神面对眼前的世界，发出了由衷的感慨。

"现在，我该前往哪里呢？网络无限宽广……"



1995 年，由英国 MANGA 公司出资，Production I.G 制作的剧场版动画《攻壳机动队》登上了日本各大影院的银幕。此时，日本的动画业依然处于低谷期，毫无复苏迹象。一方面，"宫崎勤事件"和亚洲金融危机冲击着这个新生而脆弱的产业，另一方面，日本动画既有的作品模式和表演手法也已经走到了尽头。《攻壳机动队》的横空出世，掀起了一场动画演出界的革命，本片的监督押井守也凭借这部作品成为了日本家喻户晓的名导。作为一名在动画和真人电影领域双线作战的监督，押井守多年来一直在探索如何将电影的表现手法融入动画，《机动警察》便是在他摸索期诞生的名作。在《攻壳机动队》中，他将自己最擅长的写实风格发挥到了极致。由冲浦启之负责的人物设定完全摆脱了传统日式画风的俗套，带给人以油画般的艺术感，配合以细致的静物背景，让《攻壳机动队》在感官上的震撼力足以媲美好莱坞大片。画面、音效、演出、剧情……即使以今天的眼光来看，这部 14 年前的作品在各方面依然无可挑剔，堪称日本动画界教科书式的作品。国外的影视培训学院至今仍然将《攻壳机动队》作为学生的观摩作，可见本片的素质之高。

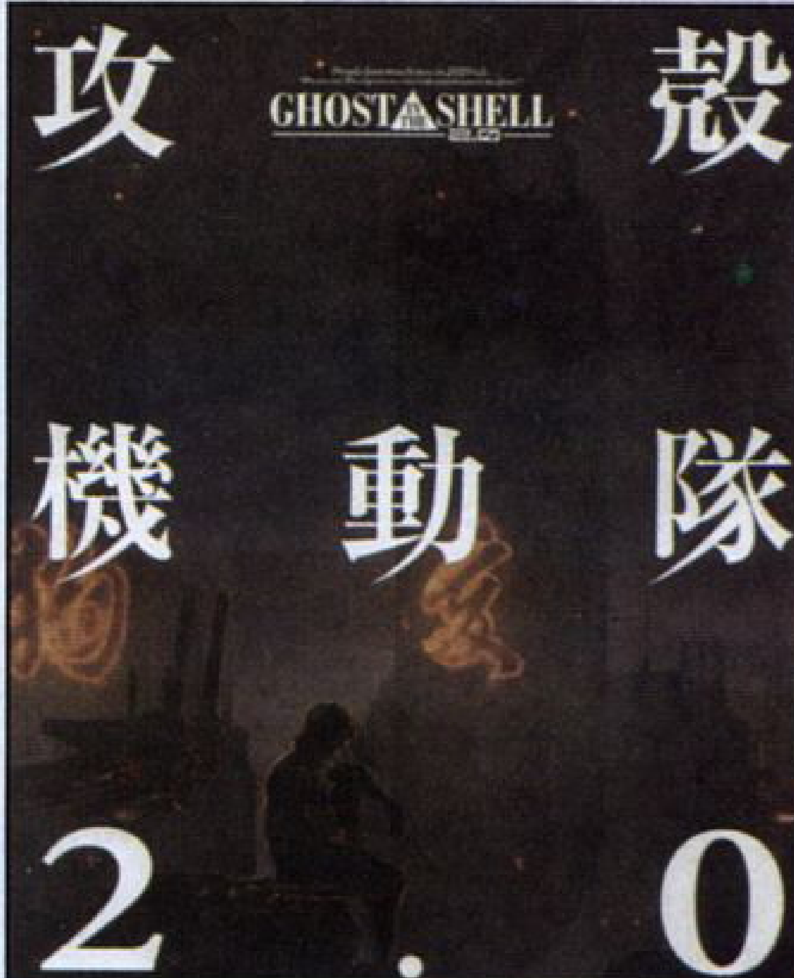
1996 年，《攻壳机动队》在美国放映后掀起了远胜日本本土的滔天巨浪，不但获得了巨额的票房收入，在零售市场也收益颇丰，其英语版录像带曾经登上当年全美 BILLBOARD 影带销售榜第一名的桂冠！当时正值戈尔副总统提出"信息高速公路"计划后不久，美国的互联网已经初具规模。正在美国公民为互联网的发展而不知所从时，《攻壳机动队》中描绘的网络世界如同先哲一般深深震撼了他们的神经。乔治·卢卡斯、昆丁·塔伦蒂诺、吴宇森等名导都为本作撰写过影评，这种待遇在日本动画史上至今依然绝无仅有。詹姆斯·卡梅隆盛赞本作是"第一部在视觉效果和人文内涵方面达到电影高度的动画作品"。史蒂文·斯皮尔伯格则认为本作"模糊了动画与电影的界限，用独特的演出手法创造了全新的体验，堪称视频艺术的终极形态"。3 年后，沃卓斯基兄弟推出了好莱坞最叫座的影片之一《黑客帝国》。相信看过《攻壳机动队》的观众，一定都会对该片序幕中的绿色数字矩阵会心一

笑吧？

科幻大师阿西莫夫早在20世纪40年代便提出了著名的“机器人三定律”，此后推出的探讨人类与机械的科幻作品，大都围绕这三大定律来展开，将人类与机械的矛盾扩大为两个种族阶级的斗争，或是机械灭亡人类，或是人类压迫机械，《终结者》和《银翼杀手》便是此类作品中的经典。而《攻壳机动队》则反其道行之，为我们塑造了一个人类与机械完全共存的世界。主角素子作为一名全身义体人，除了脑组织外，其他的器官组织均为人造。当肉体可以像工业产品一样在流水线任意量产时，惟一能够区别人类个体的，也只剩下每个人的记忆了。然而，如果记忆也能像电子数据一样被随便篡改、伪造，那么人类还有多少存在基础可言？素子对于自身存在价值的迷惑，也是那个年代所有人的迷惑。至于超级AI傀儡师，他在片中的所作所为，更像是对人类的讽刺：他肆意篡改他人的记忆并以此为乐；作为一个电脑程序，他却自称为智慧生命，反而嘲笑人类，认为“DNA也不过是为了保存自己而生的程序”。渴望成为真正生命体的他，最终如愿以偿，与素子成功融合。融合后的素子脸上洋溢着自信的笑容，将之前的迷茫一扫而光。对于一部压抑昏暗的作品而言，这样的结局已经算是相当光明了。



《攻壳机动队》的成功，不仅让年轻的Production I.G一举跻身为日本顶级动画公司之列，更为I.G在国际市场上赢得了广泛的声誉。以技术享誉业界的I.G很快抓住机会，与各大公司展开了合作，创造了一部又一部画质超群的作品。为GAINAX代工《EVA剧场版》和《FLCL》，与GONZO合作制作《战斗妖精雪风》，为昆丁·塔伦蒂诺制作《杀死比尔》的动画片段……除去动画影视界外，I.G还与各大游戏厂商建立了稳定的合作关系，《传说》、《铁拳》、《异度装甲》、《樱大战》……这些玩家耳熟能详的大作的过场动画，均为I.G的得意之作。而当年参与制作《攻壳机动队》的骨干人员，如今都已经成为了I.G的领军人物。押井守将动画与电影融合的制作理念，也影响了I.G的一代作品。



值得一提的是，2008年，在押井守的剧场版新作《空中杀手》放映期间，I.G推出了《攻壳机动队 2.0》。这部作品对原作中简陋的CG进行了重制，音效也进行了重新录制，效果比原版更加出色。如果你错过了1995版，那么不妨补习一下这部复刻版，相信不会令你失望。

剑走偏锋 Innocence

剧情回放 2032年，素子离开公安九科已达3年之久，而作为九科主力干将的巴特，则变得越发偏执冷酷。

新滨市区内发生了一件离奇的命案，一件高级女仆机器人在住宅楼内将他的主人杀死，随后又杀害了两名闻讯而来的警官，巴特赶到现场，使用枪械将机器人轰成了碎片。然而，就在女仆机器人灰飞烟灭的同时，巴特隐约听到了机器人发出的救命呐喊……

尸检结果证明，女仆机器人的软硬件系统一切正常，杀死主人的动机成为了谜团。这种高级女仆机器人是洛克斯公司的最新产品，由于在新滨市内接二连三发生了机器人杀人事件，公司不得不将此型号产品紧急召回。正在调查一筹莫展时，九科接到报案，洛克斯公司的高级主管被秘密杀害在家中，凶手则是一位强大的义体人。通过被害人住宅摄像头的录像，九科发现黑帮组织“红尘会”的车辆有在住宅前停放的记录。经调查，红尘会的头领也在机器人连环杀人事件中被害，这名高级主管很可能死于黑帮的血腥报复。巴特与托古萨组成二人组，前往红尘会的窝点搜集情报。然而一贯沉默的巴特却不知为何在此处大开杀戒，将窝点内的黑帮分子统统送上了西天。这种鲁莽的行为很快便遭到了报复。当晚，在前往家门口的超市购物时，巴特遭遇了黑帮的枪击。更糟的是，被他误认为黑帮分子的店老板差点被他一枪崩掉。好在店员及时阻止了巴特的行动，才避免了一场大祸。

为了进一步搜查案件，巴特与托古萨来到了鱼龙混杂的信息都市择捉，从情报贩子口中，巴特获知，洛克斯公司的生产线位于公海的无国籍船只上，十分可疑。巴特孤身潜入了洛克斯公司的战舰，遭到了女仆机器人的围攻。此时，游荡于网络中的素子将自己的Ghost注入了一件机器人中，与巴特并肩作战。在素子的帮助下，巴特很快压制了船内的设施，并在尽头找到了数十名被绑架的儿童。原来洛克斯公司一直在与红尘会勾结，将诱拐儿童的Ghost注入人偶来制造女仆机器人，这也是该公司的产品比竞争对手受欢迎的秘密。在讲述了自己3年来在网络的经历后，素子道别了巴特，将自己的Ghost重新回归到了网络的洪流之中。

案件就此告破，而回荡在巴特脑中的，则是素子临别前所说的最后一句话。

“巴特，不要忘记，只要你连上网络，我就永远在你的身边……”





与前作时隔9年后，2004年，押井守推出了《攻壳机动队》剧场版的第二部作品《无罪》。Production I.G为本作烧掉了10亿日元，超高的制作成本加上先进的电脑技术，让《无罪》的画面相比前作有了脱胎换骨的进化，但观众对于这部作品却并不满意。能够在奥斯卡、戛纳等电影节获得多项提名，多少证明了本作的素质还是相当高的，但是最终却一个奖都没有斩获。不得不说，《无罪》留下了很多遗憾，它并不能像前作那样赢得一边倒的赞誉。

作为《攻壳》系列中最为另类的一作，《无罪》弃用了素子，转而将系列的男一号巴特扶上了主角之位。对此，押井守的解释是，《攻壳》的主题毕竟是壳中的灵魂，是“Ghost in the shell”，而在前作中便已脱离肉体束缚，将灵魂升华到网络的素子，已经不适合担任主角一职了。虽然在《无罪》中素子退居配角，但无论



是从巴特的落寞，还是从其他九科成员不时对素子表达出的怀念之词来看，素子依然算得上是本作的隐线主角。

前作的主线剧情虽然较为复杂，但全片结构紧凑，大部分观众都能在第一次观影时将片子彻底消化掉。而《无罪》的主线剧情虽然十分简单，但押井守却在支线对白中旁征博引了大量的文学名著，将很多观众弄得一头雾水。在人文探索方面，《无罪》相比前作也未能有所突破。押井守在探讨灵魂和精神的主题上，似乎已经江郎才尽。

对于中国观众而言，《无罪》无疑是一部十分亲切的作品。除了继承自前作的香港市井风光外，制作组还特意前往澳门地区，对当地的民俗民风进行了详细的取材，片中择捉市的节日庆典游行，与澳门群众在春节期间举办的庙会极为相似。此外，在《无罪》我们还可以看到红底对联、倒贴的福字、十二支日晷、八卦图等极具中国风味的意象，就连孔子在《论语》中的言论也在片中被反复提及，可见监督押井守对中国文化的理解之深。受香港影片的影响，押井守在本作中摒弃了之前擅长的用静态画面表现高潮的演出手法，加入了大量激烈的动作戏。弹肩横飞的枪战场面尽显吴宇森式的暴力美学，让观众大呼过瘾。

虽然并没有获得与前作相当的殊荣，但《无罪》依然是一部优秀的动画作品，也为剧场版《攻壳》划上了一个完美的句号。此后，由神山健治监督的TV版《攻壳》将这个系列推上了一个新的巅峰。

新的传奇 | Stand Alone Complex

剧情回放 21世纪，伴随着电子脑技术的飞速发展，以人类个体为终端接入网络的时代来临了。然而，少数移植电子脑的公民却患上了名为“电子脑硬化症”的罕见疾病。患上这种疾病的患者脑部细胞会不断衰退，直至死亡。由于当时没有任何治疗方法，电子脑硬化症一度被认为是与癌症、艾滋病齐名的绝症。但不久后，由濑良野基因社发明的纳米机械疗法得到了政府的认可，成为了官方承认的治愈方法。凭借着这项技术，濑良野基因社这家新兴公司很快成为了日本医药界的巨头。

2024年，濑良野社长在居所内遭遇电子脑入侵，被不明黑客诱拐并绑架。绑匪向政府提出了100亿日元的巨额赎金，此后警方便与绑匪失去了联络。2天后，在电视台的节目直播现场中，绑匪手持手枪与濑良野社长一起出现在了摄像机前，并要求濑良野社长在镜头前说出制药公司的真相。虽然闻讯的警方迅速赶到，但绑匪还是在众目睽睽之下成功逃脱了。这位绑匪有着极其高超的黑客技术，他入侵了电视台的摄像机和围观群众的电子脑，在场的众多目击证人没有一个人看到了他的真面目。由于他的面部在电视画面上被一个蓝色的笑脸图案所覆盖，因此媒体和大众为这名绑匪起了一个有趣的绰号——笑面男。

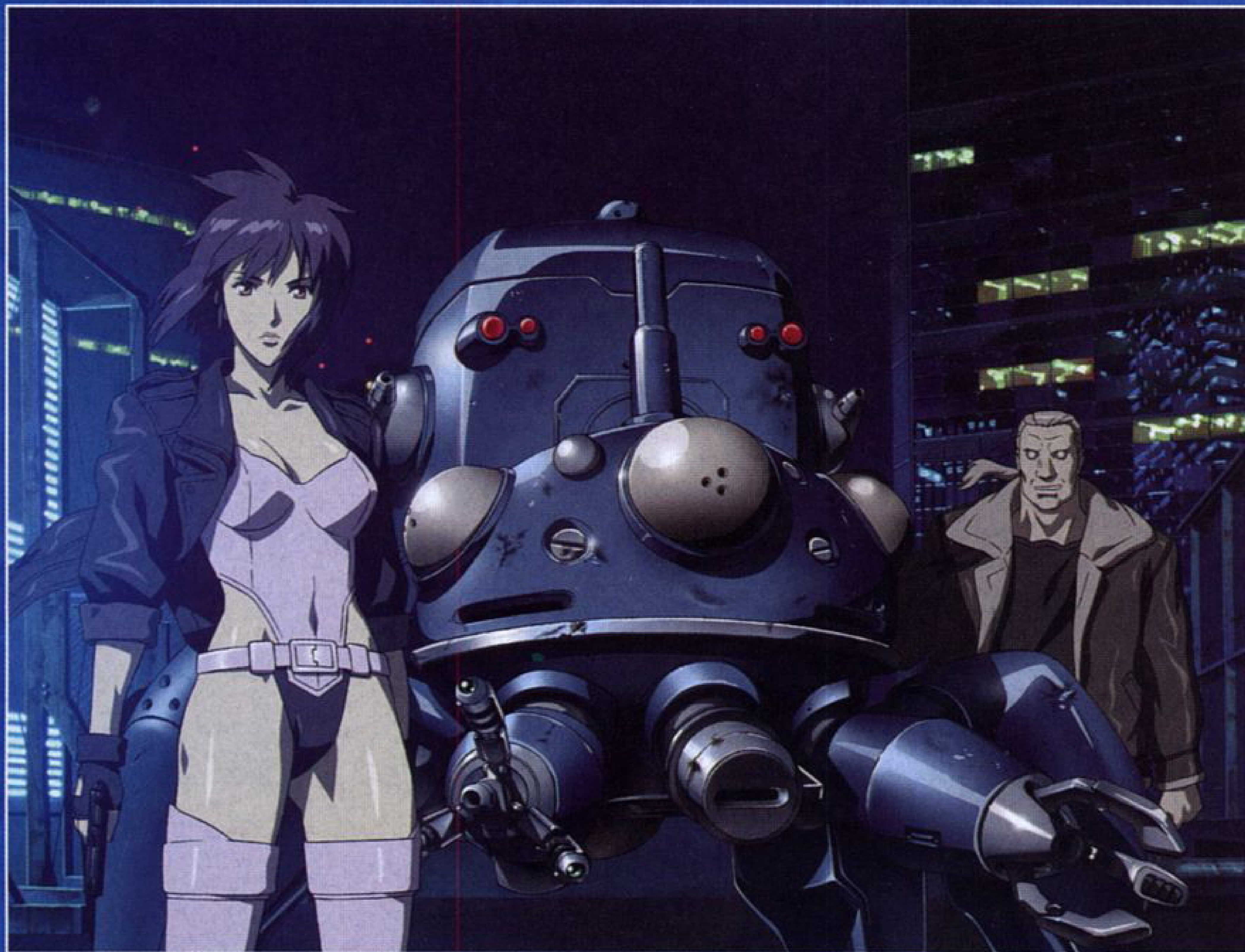
当众逃之夭夭后，笑面男并未中止他的行动。他向濑良野社等六家大型制药公司发出了恐吓邮件，声称要在公司的生产线上投放致命病毒。由于六家公司的股价受此波动纷纷大跌，日本政府决定向受害企业注入巨额资金。待公司的股价全部稳定后，笑面男却发表了“犯罪中止宣言”，消失在了茫茫的网络当中……

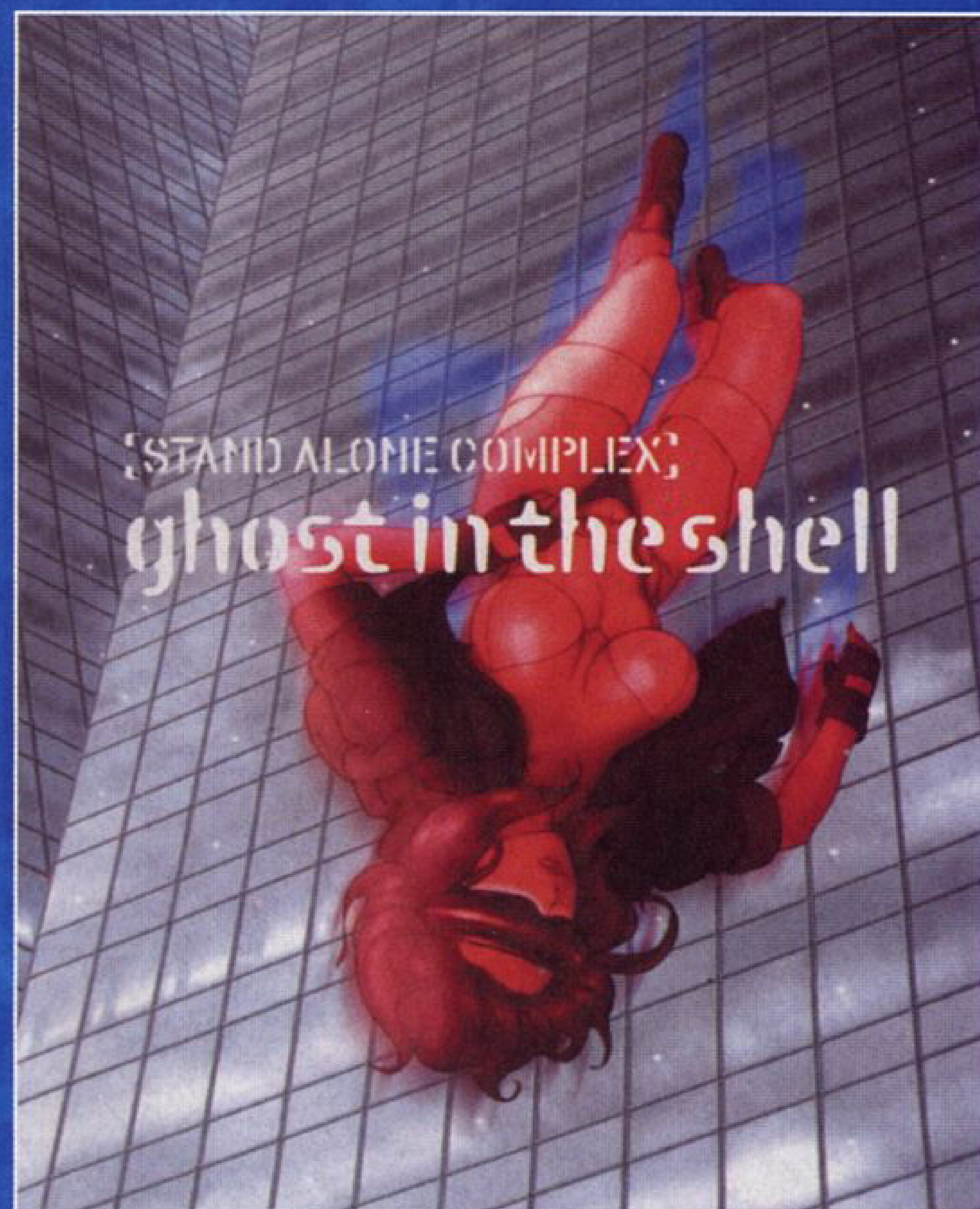
6年后的一个深夜，隶属警厅笑面男特别搜查部的刑警山口发现了一件重要证据，他联系上了昔日的同事托古萨，声称发现了警厅高层的可疑动向，要求立刻见面。然而托古萨彻夜未眠后并未见到他的老同事，第二天的报纸便刊登了山口因车祸遇难的消息。在几天后的葬礼上，托古萨收到了山口死前发给他的一封邮包。托古萨对邮包文件中的图片进行了分析，这些看似平凡无奇的照片却有着一个共同的特点——全部没有使用照相机，都是通过肉眼拍摄的！托古萨从警厅中其他老同事的口中得知，特搜部已经锁定了一位非常有可能是笑面男本人的犯罪嫌疑人，并准备在他前往医院进行手术时在其脑部安装一种名为“拦截者”的纳米机械。之后，警方就可以通过远程遥控直接看到嫌疑人肉眼看到的一切，搜集证据也就不费吹灰之力了。然而，不知何故，在嫌疑人尚未被安装上拦截者时，特搜部的刑警反到被安装了这种纳米机械，而他们对此事毫不知情。山口邮包中的照片，便是用特搜部探员的肉眼拍摄的。而生产拦截者的公司，正是6年前笑面男事件的首家受害企业——濑良野基因社。

感到真相即将浮出水面的荒卷科长决定主动出击，查清警厅内的黑幕。素子通过匿名手段将消息交给了记者，警方非法使用拦截者的丑闻很快便登上了报纸头条。警厅总监大堂立刻召开发布会，承认了滥用拦截者的事实，并承诺将在3天后的会议上对相关责任人做出处分。然而，在发布会进行途中，大堂的手下突然遭到了黑客入侵，那个所有人都无法忘记的标志再次出现在了电视屏幕前——笑面男！时隔6年后再度出山的笑面男在电视上向大堂总监发出了暗杀预告，声称如果他在3天后的会议上依然用谎言敷衍媒体，就要将他从这个世界上除掉！

由于事态迅速恶化，荒卷科长决定让九科与警厅一同行动。托古萨将特搜部锁定的头号嫌疑人的资料带到了九科。此人名为七尾，为昔日濑良野社的首席程序员，为公司的产品研发立下了汗马功劳。然而，由







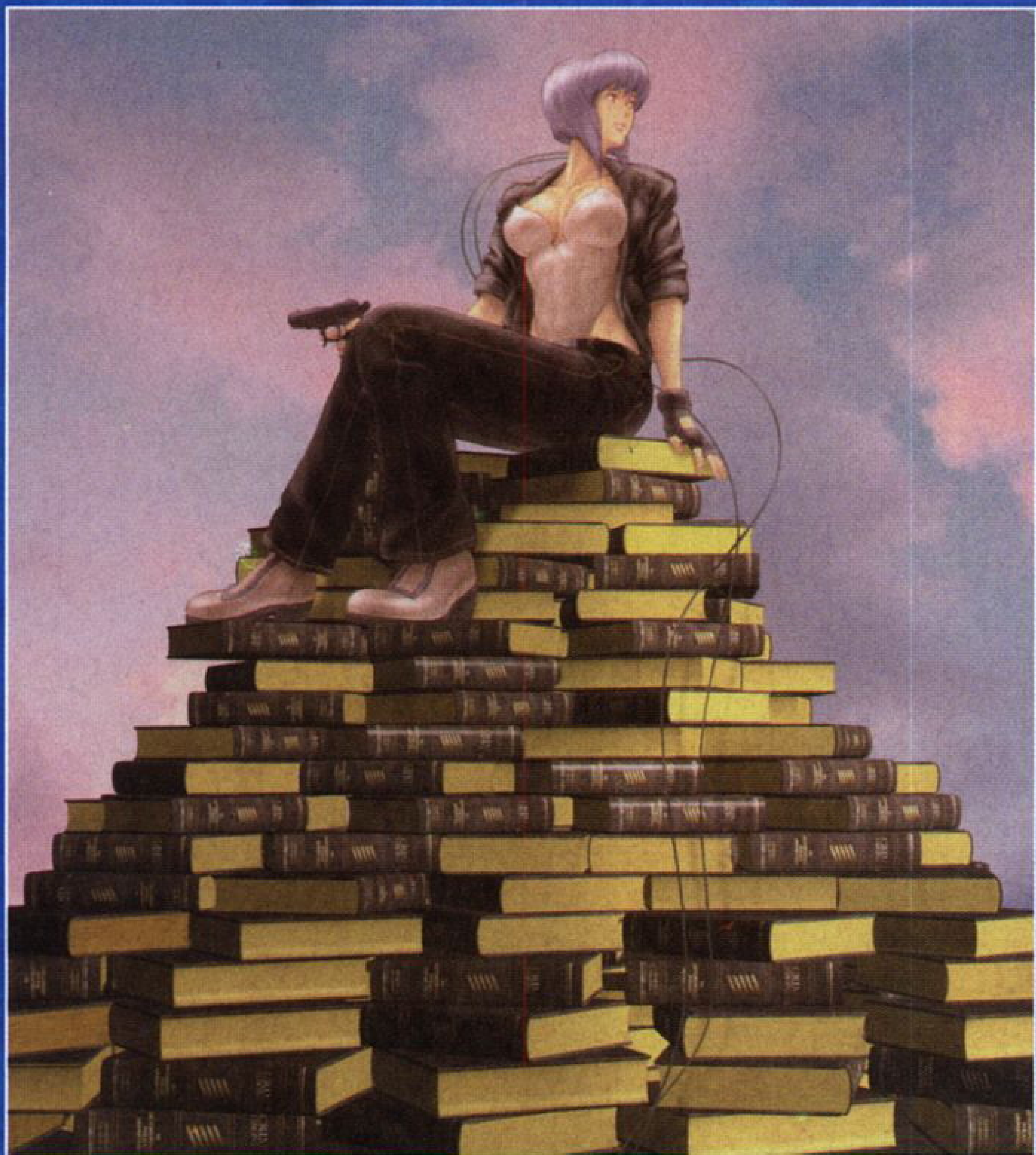
于他在大学时代参加恐怖组织的经历遭到揭露，他最终一文不名地离开了濑良野社。特搜部认为，七尾成为笑面男向濑良野社进行报复，是出于他对公司的怨恨。九科兵分两路，巴特和托古萨前去监视七尾，并准备在合适时机将其逮捕。素子则率领其他队员来到会议现场保护大堂总监的安全。会议当天，七尾通过电子邮件向警厅现场发送了大量病毒，在场的人遭到病毒感染后，开始接二连三以笑面男的名义向大堂总监发动攻击。虽然在素子的全力指挥下，事态得到平息，但大堂总监也因为枪击身受重伤，不得不提前退休。而监视七尾多时的巴特二人组在逮捕嫌疑人时，却发现七尾早已被不明人士击毙在屋内。虽然宝贵的证据链就此中断，但警厅认为暗杀闹剧为案件带来了新的进展，因此决定继续调查笑面男事件。而荒卷则认定七尾的死缘于犯罪集团的内讧，但他并非笑面男本尊，总监暗杀事件也许只是6年前种下的种子开始萌发后的结果而已。通过网络调查，素子了解到，3天前电视上的暗杀预告并非由七尾发出，他也只是笑面男的众多模仿者中的一位。与此同时，九科装备的思考战车塔奇克玛的AI开始飞速进化，他们甚至开始与巴特讨论深奥的哲学问题。认为塔奇克玛的AI成长妨碍到了作战的素子决定将他们全部弃用。9台塔奇克玛全部被送往科学实验室充当研究材料，其中的7台被最终解体，幸存的3台则被送往养老院和建筑工地等民用机构。

托古萨一个人继续进行着调查，他来到了厚生省的档案库，发现库内一件名为"村井疫苗接种者名单"的档案突然消失了。经过查阅资料，托古萨得知，村井疫苗是一种治疗电子脑硬化症的特效药，但由于当时刚刚起步的纳米机械疗法拥有大公司的支持，因此村井疫苗并未得到药物局的生产批准，其发明者村井博士也就此成为了派系斗争的牺牲品，最终含恨去世。然而，在村井博士死后，村井疫苗却被政府秘密批准用于临床试验。一家名为向日葵协会的民间律师组织，多年来一直就村井疫苗问题与药物协会展开斗争。托古萨来到向日葵办事处，却意外地发现那件丢失的疫苗接种名单就存放在协会内。据会长说，这份名单是由药物局局长今来栖亲自寄到协会的。今来栖正是当年否决村井疫苗生产的人，然而他清楚当时热炒的纳米机械疗法根本无法治愈硬化症，同样患上硬化症的他通过秘密接种疫苗才活了下来。因为此事，今来栖多年来一直受到良心的谴责，他最终下定决心，要在法庭上将一切真相公之于众，为此他将疫苗接种名单交给了向日葵协会。然而令托古萨意想不到的是，一伙来路不明的武装分子在此时血洗了协会。托古萨身中数弹，生命垂危，虽然勉强保住了一条命，但重要的名单却就此丢失。

了解情况后，九科决定迅速逮捕今来栖。然而素子等人赶到今来栖住所时，却只见到了一片废墟。这一切都是厚生省的强制介入班假借办案之名进行的破坏，血洗向日葵协会也是他们所为。通过卫星监测系统，九科在一家酒店抢先找到了今来栖，却与装备有热光学迷彩的强制介入班在酒店内展开了激烈交火。今来栖虽然在巴特的保护下成功撤离酒店，但却遭到了厚生省的暗杀，当场毙命。而笑面男则在今来栖的尸体前将疫苗接种名单交给巴特后，使用黑客手段扬长而去，这也是笑面男本尊与九科的第一次近距离接触。此后，在素子更换义体的手术中，厚生省派遣刺客伪装成外科医生企图暗杀素子，但被赶到的笑面男阻止。笑面男将自己6年来的记忆与素子进行了分享，赢得了素子的信任。荒卷科长此时锁定了一切事件的幕后黑手——药岛干事长。他曾经担任海上自卫队参谋长，并掌握着厚生省的实权。大堂总监和今来栖局长都是他非常熟悉的旧友，血洗向日葵协会和暗杀今来栖也是他下的命令。但要想扳倒药岛这名大人物，九科还需要更多的确凿证据。为此，素子亲自伪装成了笑面男，使用黑客手段将软禁中的濑良野社长诱拐，重演了6年前的绑架案。从濑良野口中素子得知，投放病毒并恐吓企业并非笑面男所为，而是药岛导演的一出闹剧。药岛联系六大企业，声称自己有能力让绑匪停止勒索，前提是为他缴纳巨额的政治献金。而在众企业将巨额资金汇往药岛的私人账号后，绑匪就发表了犯罪中止宣言，停止了勒索活动。只有曾经被绑架的濑良野才知道，真正的笑面男是个正义感极强的青年，他所作的举动都是为了向大众揭露丑闻，绝对不会向企业勒索酬金！围绕笑面男事件的一系列恐吓企业行为，都不过是药岛借刀杀人的勒索罢了。忍耐了6年的濑良野终于决定将真相告诉大众，他向素子伪装的笑面男承诺，自己将在法庭上指证药岛的罪行。

荒卷科长集齐了指控药岛受贿的证据，并与出院的托古萨一起前往总理官邸。然而，药岛却将素子诱拐濑良野社长的情报故意泄露给了记者，媒体一致认定公安九科就是6年





来勒索企业的真凶。在巨大的压力下，总理决定通过牺牲九科的方式给公众一个交代，与荒卷同车的托古萨很快便被警方逮捕。与此同时，药岛干事长调集了精锐的海上特种部队“海和尚”，在集结了数十台武装机甲的强大火力后，对九科本部发动了总攻。虽然在素子的高超指挥下，九科得以全身而退，但失去了避难所的他们，距离全员被捕也只是时间问题罢了。指挥九科撤离本部后，素子宣布就地解散组织，让6名成员分散逃窜，降低被逮捕的几率。博马、帕兹、石川、斋藤4人不久后便被海和尚团团包围，束手就擒，巴特则前往素子的住所寻找武器，在那里等待他的是1个班的海和尚和2台武装机甲组成的强大战力。在巴特即将被武装机甲碾碎的危急之时，幸存的3台塔奇克玛自发赶到了战场，用自己的生命保护了巴特，并最终与敌人同归于尽。在燃烧的废墟前，素子向巴特讲述了她弃用塔奇克玛的真正理由。“这些孩子是一心想要救你，才从实验室逃出来的。由于他们的AI进化过快，因此我认定他们不适合当武器。但是，他们在不断收集情报的过程中，却拥有了自己的个性，甚至学会了自我牺牲……如果我能早一些发现这点，或许就可以确定这些孩子获得的是不是Ghost了。”

次日，素子与巴特前往机场准备外逃，却误入了海和尚狙击手的埋伏。素子被当场击毙，巴特则被逮捕。自此，公安九科不复存在。

半个月后，一直以来被无故关押的托古萨终于获得了释放。药岛干事长由于收受巨额贿赂而被检查方逮捕的新闻传遍了各大媒体，但将此事挖掘出来的九科和笑面男则从此销声匿迹。对此愤愤不平的托古萨穿上了笑面男的行头，准备持枪闯入记者招待会现场说出真相，却见到了一个他再熟悉不过的身影——巴特。原来，荒卷科长深知总理不会轻易让药岛下台，所以他选择了在表面上让九科背黑锅，将后续工作交给检察院的做法。荒卷相信，九科的每个人都会活下去，所以才制定了这个计划。在九科成员被逮捕后，他可以通过自己在军警界的人际关系让部下得到秘密释放。至于在机场被击毙的素子，也只是一具远程遥控义体而已。这样一来，九科就恢复了不为人知的影子部队的身分。与此同时，荒卷和素子前往国立图书馆，与在此处工作的笑面男进行了一次促膝长谈。荒卷非常欣赏笑面男超强的黑客技术，希望他能加入九科，但遭到了对方的谢绝。至于倾权一时的药岛干事长，在铁一般的证据面前，他的下场也只有锒铛入狱一途。至此，6年来围绕笑面男展开的一系列风云划上了完美的句号。

2002年9月，《攻壳》的第一部TV版动画《Stand Alone Complex》在日本收费电视台PerfectSkyTV以两周一集的速度开始播放，掀开了《攻壳》历史新的一页。《SAC》的单集制作费用高达3000万日元之巨，创下了日本TV动画成本之最。充足的资金为《SAC》带来了极为惊人的画面表现，几乎达到了剧场版动画的水准。早在2000年，Production I.G就推出了日本的第一部全数字动画《BLOOD：最后的吸血鬼》。这部B级恐怖片风格的作品在剧情上并不出彩，真正令其扬名业界的是华丽的画面。相比赛璐璐工艺，数字制作在动画的图层和上色方面有着先天的优势，制作人员可以轻松实现复杂的画面效果。在《SAC》中，I.G将数字制作的优点发挥到了极致，不但在分镜和演出方面摆脱了传统胶片动画的俗套，使用卡通渲染技术制作的大量3DCG与2D人物的无缝结合也让观众过足了眼瘾。本作的监督神山健治是押井守一手培养的后辈。作为21世纪出道的监督，神山在数字化制作上有着独到的见解。他摒弃了胶片时代的条条框框，树立了自己的演出风格。《SAC》系列的成功，让神山成为了扬名业界的新锐监督，甚至赢得了真下耕一、桶口真嗣等圈内长辈的尊敬。负责本作配乐工作的菅野洋子是享誉日本音乐界的天才乐师。与川井宪次在剧场版中充满复古味道的民族打击乐不同，菅野洋子为《SAC》创作了大量前卫的电子乐，和全片的高科技风格十分搭配。空灵的女声吟唱与勾魂夺魄的旋律相得益彰，令人难忘。

《SAC》放映之时，互联网正处于发展的黄金阶段，有了现实世界的网络为基础，《攻壳》也终于可以从剧场版的哲学枷锁中释放出来，转而讨论更为实际的社会学问题。本作的副标题《Stand Alone Complex》是一个社会学术语，直译为“孤立个体集合现象”，意指多个独立的人在无意识的情况下做出相同的行为举动。作为《SAC》的剧情核心人物，笑面男是一位出身于平民的草根英雄，仅仅由于自己一时的义举，便赢得了网民大众的疯狂追捧和模仿。在全片中，除了七尾和药岛干事长等罪犯外，素子、托古萨乃至广大民众都曾经多次模仿笑面男的行动，这让笑面男的真身变得更加扑朔迷离。不仅如此，作为网络时代的英雄，笑面男还创造了巨大的商业价值，他的标志被印在服装、文具、食品、家具等各类产品上，而这所有的一切不过源于一位义愤填膺的青年的冲动之举。笑面男文化的本质，便是如今网络上如火如荼的山寨文化和草根狂欢。2004年风靡日本的2CH论坛电车男事件，就与笑面男有着惊人的相似之处。日本的宅男多年来一直将自己博客上的照片用笑面男的LOGO代替马赛克来保护隐私，也从另一个侧面证明了本作的影响力之大。《SAC》的主线剧情另一着力塑造的形象便是公安九科的思考型战车塔奇克玛。虽然身为兵器，但塔奇克玛的AI却



如同儿童一般天真可爱，他们最后为拯救巴特而自我牺牲的壮举，也赚取了无数观众的眼泪。如果说剧场版的傀儡师让观众感受到了AI的恐怖之处，那么TV版的塔奇克玛则为观众展现了AI发展光明的一面。

在士郎正宗的全力辅佐下，《SAC》摆脱了剧场版沉闷的基调，回归了漫画原著诙谐幽默的风格。如果说剧场版《攻壳》是素子和巴特的独角戏，那么TV版便是九科全体人员的群剧。大量的生活化剧情让九科的成员有了表现的机会，每一位配角都被塑造得十分丰满。坦白而言，《SAC》的主线剧情并不算十分出色，不但人物关系过于复杂，涉及的社会学知识也较为晦涩。真正让这部作品出彩的是主线中夹杂的大量单元剧。在片中，有利用义体化手术盗取器官的诈骗犯，有舍弃肉体将大脑装入铁盒的怪人，有落败后舍弃尊严的义体奥运选手，还有去世后通过生前设定的程序继续敛财的守财奴……神山健治用放荡不羁的笔触为我们描绘了一个有趣而又疯狂的时代。《SAC》的价值并不仅仅在于探讨网络化的社会，它同时也为我们塑造了一个未来世界的全景。

《SAC》的全球DVD累计销量超过300万套，为Production I.G带来了丰厚的收益。这部作品在放映期间还获得了2002年日本文化厅动画部门大奖和2003年东京国际动画节优秀作品奖，可谓名利双收。在一片大好的形势下，《SAC》的续作计划理所当然地被I.G提上了议案。



遁入黑暗 S.A.C. 2nd GIG

剧情回放 1996年，第三次世界大战爆发。由于参战各国使用了大量的核武器，大战结束后，如何消除各国残留的辐射污染成为了世界级难题。此时，日本波塞冬公司成功研制了可以迅速清除辐射的纳米机械“日本的奇迹”，带领日本走向了战后经济腾飞之路。为了弥补劳动力的缺口，日本政府开始收留大战中来自世界各国的难民，最终难民的数量达到了300万之多。庞大的难民群体给社会带来了沉重的负担，日本的税率居高不下，失业率则逐年增加，如何妥善处理难民已经成为了日本政府的头等难题。

2031年，茅葺洋子成为了日本第一位女总理。她在上台后，立即宣布废除《难民对策特别措施法》，取消难民之前的特权。但在是否给予难民公民权等问题上，茅葺依然举棋不定，这种态度导致日本大量民众的不满。一伙名为“个别的11人”的恐怖集团占领了日本首都新滨的外务省大楼，将工作人员尽数绑为人质。该集团要求茅葺立刻关闭难民营，将300万难民驱逐出境。受总理之命，公安九科对大楼发动了突击作战。由于戴罪立功的九科圆满完成了这次任务，茅葺取消了九科的无限期待机命令，并批准了重建九科所需的资金预算，损坏的塔奇克玛也在实验室得到了修复，这样一来，公安九科就再次进入了高速运转状态。

数日后，自卫队在新滨郊区举行秘密实弹演习，演习途中一位直升机驾驶员心脏病突发，暴毙而亡。虽然心脏已经停止跳动，但驾驶员的电子脑依然在发出生命信号，因此直升机的辅助AI拒绝接受基地发出的返航命令，继续在现场盘旋。新滨自卫队基地遭遇了辅助AI的入侵，有10架同型直升机在无人驾驶的状态下飞往演习地点。



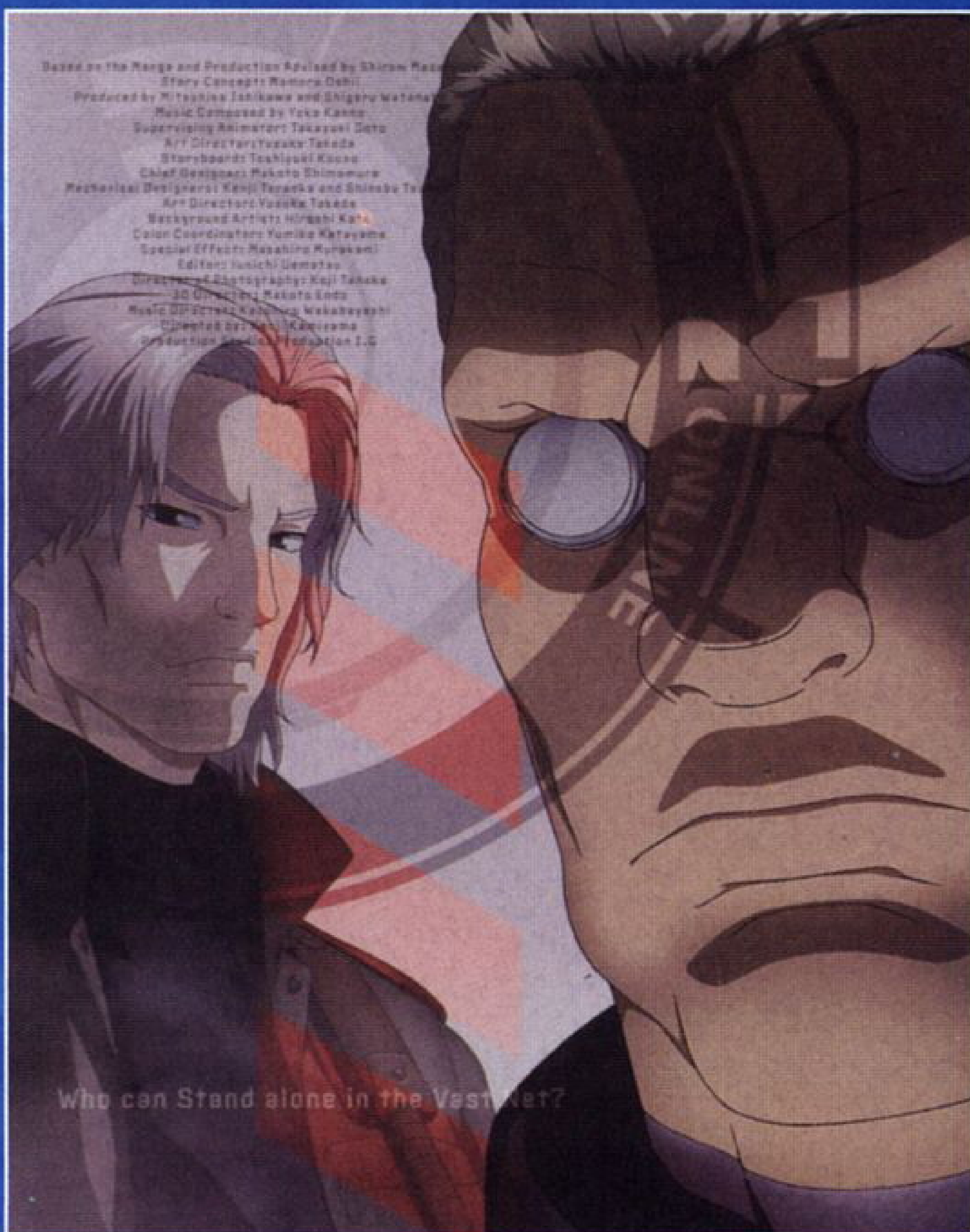
虽然这些直升机并没有做出攻击行为，只是在难民区上空徘徊，不过一旦油料耗尽，直升机便会坠入难民营，后果不堪设想。名为合田一人的官僚找到了荒卷科长，这位面目狰狞的男人隶属内阁情报厅，声称自己对此事有完全指挥权。在九科按照合田的指示击毁驾驶员尸体的电子脑后，全部直升机都恢复了正常，自发返回了基地。虽然避免了一场事故的发生，但合田仿佛知晓一切般不慌不忙的态度却令人狐疑。荒卷认为，这次事故很可能是内厅自导自演的闹剧，合田的目的在于故意激化难民的情绪，点燃这个火药桶。

直升机失控事故后不久，日本各地开始接二连三发生各种恐怖袭击事件：刺杀议员、恐吓报社、暗杀银行行长、袭击慈善组织……甚至就连茅葺总理在出行前都收到了暗杀预告。所有这些恶性事件都来源于同一个犯罪组织——个别的11人。然而，从犯罪手法来看，这些恐怖分子除了组织名称相同外，与九科曾经消灭的武装集团似乎毫无联系。茅葺不顾暗杀预告的威胁，执意前往佛寺坐禅，遭到了一位自发义体人的暗杀。虽然在九科的保护下，茅葺平安无事，但暗杀总理的义体人也逃之夭夭了。与此同时，托古萨在独自前往废弃首都东京的调查途中，发现了早应关闭的新宿地下核电站有不明人士在进行秘密挖掘。茅葺承认，政府一直在对核电站进行回填作业，希望将地下的钸燃料棒移往更安全的地方保管，但这些计划却不知为何被泄露给了恐怖分子，因此茅葺请求九科去执行钸燃料棒的运输护送任务。然而，在运输现场，九科又见到了那个令人厌恶的家伙——合田一人。虽然九科成功将钸带出了难民区，但由于合田的胡乱指挥，自卫队与难民还是产生了不必要的冲突和死伤。

沉寂了一段时间后，个别的11人再次浮出了水面，这一次他们的行为更加令人瞠目结舌。12名恐怖分子手持长刀来到了九州电视台楼顶，在摄像头前向全世界演讲他们的宣言后，11人当场集体自杀，1人逃离了现场。而那仅有的一名放弃自杀的成员，便是曾经袭击茅葺总理的义体人。九科找到了这名恐怖分子的资料，他名为久世英雄，一度参军，使用的义体为高度防弹且拥有自动修复能力的特殊军用型号，是极为难缠的敌人。在个别的11人发布自杀宣言后，全日本的300万难民都开始向出岛集合，日本内阁顿时陷入了混乱。经过调查，素子在网络上发现久世的电子脑在源源不断地与数百万的难民连线。难民会涌向出岛，很可能是由于久世的指挥。根据海上保安厅提供的情报，久世此时正前往择捉准备与贩卖核武器的俄国黑帮进行接触，九科火速赶往交易现场，力图阻止核武器流入出岛，这也是防止事态恶化的最后机会。久世利用银行系统的漏洞窃取了100亿日元的巨额赃款，他准备花费15亿日元从俄国人手中购买核武器，剩下的钱则用于购买难民所需的武器装备。九科的塔奇克玛虽然及时赶到了交易现场，但却遭遇了陆上自卫队的武装机甲，陷入苦战。而巴特也在与久世进行了一番肉搏战后败下阵来，被打成重伤。正当素子打算从空中追踪久世逃离交易现场的船只时，九科的倾翼机却遭到了难民自杀炸弹的袭击，化







为了灰烬，看守倾翼机的石川也倒在了血泊中。这次行动对于九科来说可谓完败——不但两名成员身受重伤，还失去了运输工具。祸不单行，海上保安厅虽然在长崎海岸发现了久世的船只，但由于长崎突然发生了大停电，巡逻艇就此跟丢了久世的行踪。

翌日，九州电视台被不明人士安装了核脏弹，在疏散了居民后，九科赶到现场进行拆弹工作。巴特与合田在电视台楼顶进行了一次火药味十足的谈话。合田承认，在此处自杀的"个别的11人"是他释放的病毒制造的杰作，直升机失控事件、核武器交易、长崎大停电都在他的掌控之中。至于久世，虽然他摆脱了病毒的影响，没有选择自杀，但他目前的行为反而导致了事态的升级。无休止的仇恨连锁已经形成，而在尽头等待着日本的，则是与难民之间的泥沼战争。而这，正是合田希望见到的结果。

博马成功拆除了电视台安装的脏弹，但却发现了诸多不合常理之处。炸弹的构造与之前难民惯用的型号并无关系，反倒更像是自卫队使用的型号。而经放射性研究所分析，脏弹中的钸与之前九科从核电站运送出的燃料棒完全相同。荒卷科长认为，久世并未购买到真正的核武质，而电视台的脏弹也并非难民制造，只是合田等内厅人员设计的阴谋。然而，在内阁会议上，自卫队官员一致认定难民已经拥有核武器，决定向出岛发动进攻。主和派的茅葺总理此时已是孤家寡人，无力阻止战争的发生。荒卷科长制定了一个大胆的作战计划：让茅葺总理邀请联合国核武调查小组进驻出岛，而素子等人则携带拆除脏弹时回收的钸混入出岛，将这些核物质交给联合国人员，只有这样才能阻止战争的全面升级。

深夜，自卫队向出岛发动了进攻。合田派遣预警机来到战区上空，对出岛的无线电实施了全频干扰。失去了久世的指挥，群龙无首的难民很快与自卫队发生了冲突。在交火中，难民炸断了出岛到长崎的跨海大桥。由于通往出岛的路上通道被切断，自卫队决定出动大量无人直升机前去剿灭难民武装。九科在自卫队基地趁乱抢夺了一架运输直升机来到了出岛，却遭到了无人机的攻击。混乱中，素子掉下了直升机，与九科其他成员就此分散。为了阻止九科的作战计划，合田派遣精锐的陆自特种部队游骑兵四科赶往出岛，试图夺回巴特等人手中的钸。在无人直升机耗尽弹药后，海上自卫队使用舰炮和巡航导弹对出岛开始进行不间断空袭，难民营遭到了毁灭性的狂轰滥炸。与此同时，久世成功击坠了合田的预警机，与难民恢复了联络，随后便被素子逮捕。在听罢素子说明情况后，为了阻止事态恶化，久世同意前往自卫队驻军处自首，但两人随后便卷入了导弹爆炸的气浪，被困在了地下。

通过入侵电子脑，巴特让游骑兵四科的士兵暂时丧失了战斗力，并向四科说明了情况，两股部队决定合力将钸交给驻守长崎的自卫队，防止事态向最坏的方向发展。然而，一直监视卫星地图的塔奇克玛却发现在冲绳外海浮出了一艘核潜艇。原来，合田的最终计划是让潜艇使用核弹攻击出岛，对外则谎称走投无路的难民使用核弹自爆。如果核弹在出岛落下，那么长崎附近的所有难民和自卫队都会被全灭，后果不堪设想。久世告诉素子，他通过在电子脑加装过滤器的方式，可以轻松将自己的意识与300万难民分享。在核弹即将落下的此时，惟一能够拯救难民的方式，就是让他们在死后将Ghost转移到网络空间。万念俱灰的素子虽然不确定这样做是否拯救难民，但目前已经没有更好的方法了。素子下令让塔奇克玛在网络中寻找能够容纳300万Ghost的空间，但塔奇克玛却选择了更为聪明的方式，他们使用黑客手段入侵了各个人造卫星的控制系统，让大量卫星坠入大气层，利用碎片形成弹幕，将核导弹成功拦截在半空中。茅葺总理此时也出动了空中自卫队，将核潜艇逼退。合田企图让战争全面升级的阴谋就此彻底破产。

在获知核弹已经被拦截的消息后，巴特终于将素子从地下救出。茅葺总理则迅速将内厅中与合田勾结的党羽全部一网打尽，合田本人也在逃往国外途中被素子射杀。但令人意想不到的是，已经被逮捕的久世却因为失去了利用价值，被合田的余党暗杀。未能阻止此事的素子因为遭受的打击过于沉重，选择了离开九科。而这一走，便是两年之久……





距离《SAC》完结不到半年，Production I.G便趁热打铁推出了续作《GIG》。和前作相比，《GIG》的剧情风格有了明显变更，整部作品的主题由研究社会现象转为探讨政治斗争，之前《攻壳》作品中被一笔带过的世界大战在《GIG》中成为了剧情核心，让很多从《SAC》接触这个系列的新观众感到十分不适。熟悉《红眼镜》、《机动警察》等押井守早期作品的观众，一定不会对《GIG》的剧本风格感到陌生。以剧本助理参与本作制作的押井守未免有一手遮天的嫌疑。事实上，本作的监督神山健治也曾经对《GIG》的剧情表示过不满。就这方面而言，《GIG》可称得上是师徒对决。风格上的变动并不妨碍我们评价这部作品。如果说《SAC》是一曲光怪陆离的电子乐，那么《GIG》便是一首宏大磅礴的交响乐。也只有押井守才能为我们演奏出如此跌宕起伏、扣人心弦的乐章。摒弃了《SAC》中松散的叙事结构后，押井守为《GIG》带来了紧凑的主线剧情。整部作品一气呵成，毫无拖沓之感，描写出岛战争的最后4集更是高潮迭起，精彩不断，如此精妙的节奏感堪称一绝。

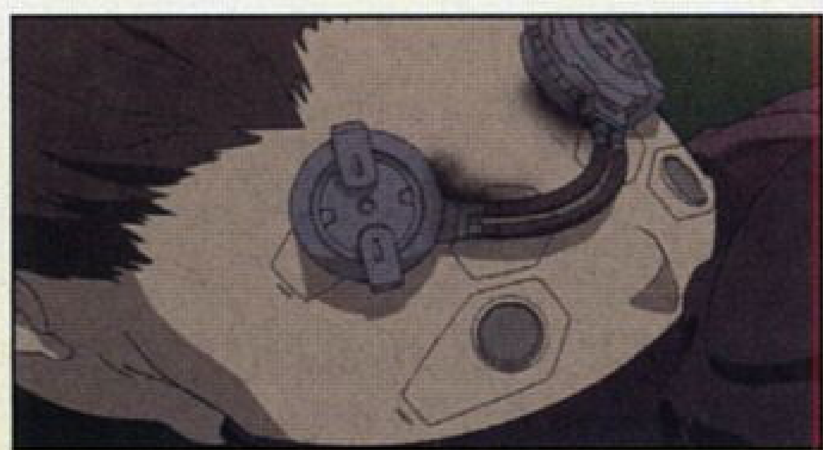
在《GIG》中，九科所面对的敌人不再是普通的罪犯，而是合田一人这样的战争狂人和久世英雄等强悍的恐怖分子，战斗场面也从前作的小规模交火变为局部战争。即使纵观《攻壳》全系列作品，出岛战争依然算得上是九科执行过的最危险的一次任务。在危机四伏的战场，九科不但需要提防随处可见的难民武装和自卫队空袭的炮火，还时刻面临着遭受核打击的灭顶之灾。押井守曾经带领制作组集体观看《兵临城下》、《黑鹰坠落》等电影寻找灵感，《GIG》对出岛战争的描绘之细致、场面之恢宏，丝毫不逊色于任何一部战争大片。

《GIG》在延续了TV版传奇的同时，也留下了一个令观众无比惆怅的结尾，离开九科后的素子将何去何从，公安九科又将走向何方？1年后，重新夺回剧本主导权的神山健治推出了一部OVA新作，给了观众一个圆满的答案。

用语词典&人物简介

电子脑

Cyberbrain





21世纪初发明的技术，通过在脑部加装芯片的方式，实现脑神经接入无线网络的功能。电子脑大多安装在后脑勺部位，并在颈部设有多个接口，可以接入高速有线网络。在安装电子脑后，人体的所有神经都会听从电子脑发出的信号，大脑中的记忆也会数据化，因此围绕入侵电子脑进行的犯罪活动多年来一直层出不穷。公安九科等有经验的部队在作战时都会将电子脑设定为自闭状态，拒绝接受一切外来信号，防止敌方入侵。

Ghost

攻壳的核心概念。士郎正宗之所以没有使用"Soul"（灵魂）或"Spirit"（精神）等词汇，是因为Ghost在作品中特指拥有高度智能和判断力的精神力量。在加装了电子脑后，人类的Ghost就可以被当做普通数据进行复制和修改。但复制人类的Ghost会产生非常大的副作用，是被法律禁止的行为。



Ghost代表着真正的思维能力，是区别人类和机器人的关键，但在《攻壳》系列中，我们经常可以看到拥有Ghost思维能力的超级AI，如漫画版和剧场版中的傀儡师，以及TV版中的塔奇克玛。

义体人

Cyborg



在第三次世界大战中兴起的技术，使用人造的义体来代替原本的肉身，获得超越人体极限的能力。不同的义体人拥有不同的义体化程度，以九科为例，素子和巴特为义体化100%的全身义体人，而斋藤的义体化程度最低，仅有左眼和右臂为义体。虽然拥有超凡的能力，但义体人的日常生活要比普通人辛苦许多，除了需要接受定期维护外，将器官义体化的义体人无法随意享用美食，只能食用专用食品。再加上义体的价格非常昂贵的原因，即使是在日本这样的发达国家，也只有军人和建筑工人等少数人进行了义体化手术。义体并未像电子脑那样得到全民普及。

机器人

Android

制造成人形的机器人，配有简单的AI，只能用来完成诸如驾驶交通工具、接待来宾等较为简单的工作。九科的倾翼机驾驶员和信息处理中心的接线员便为机器人。机器人与义体人的区别在于，义体人依然是人类，拥有Ghost，而机器人只有AI。



继承与延续 | Solid State Society

剧情回放 2034年，出岛战争结束两年后，荒卷科长对公安九科的编制进行了大幅更改，将九科从昔日的7人精锐部队变为了拥有数十名常备队员的庞大组织。经过义体化手术的托古萨接过了素子的班子，成为了九科的新队长。位于南美的小国西亚库在内忧外患下解体了，统治者卡尔玛将军在下台前扬言要对世界各国展开报复性恐怖活动，随后便被软禁在日本国内。在卡尔玛来到日本后不久，他的部下接二连三在家中离奇自杀，就连其长子卡盖尔上校也在新滨机场饮弹自尽。在死前，卡盖尔留下了惊恐的遗言："傀儡廻来了！"

九科来到卡尔玛将军的住所，却发现将军早已死亡。从现场来看，将军是遭遇电子脑入侵而死，但犯罪者却将他的死伪装成自杀。引人注意的是，将军在死前用血在床单上写下了三个字：傀儡廻。根据调查，荒卷科长认为，这位名为傀儡廻的天才黑客便是导致卡尔玛和其部下死亡的元凶，他通过入侵电子脑的方式杀害了这些人，事后再将现场伪装成自杀而死的假象。来晚一步的巴特赶到了将军的部下玛萨巴的居所，发现玛萨巴也已经被傀儡廻杀害。令巴特吃惊的是，多年不见的素子似乎在此处独自进行着调查。临走前，素子为巴特留下了忠告："绝对不要接近Solid State，否则你会跟他们一起自杀的！"

虽然没有在玛萨巴的居所内发现恐怖活动所用的纳米机械，但巴特却在此处找到了16名被绑架的儿童。这些儿童在医院进行了正规的电子脑手术，之后便被绑架，记忆也遭到了篡改。虽然他们能回答出自己的名字和住址，但对于自己的亲生父母，他们却毫无印象。按照他们提供的住址调查后，石川却发现这些住址全部都是贵腐老人的居所。所谓贵腐老人，指的是没有家庭也没有子女的独身



公安九科

Section 9

全名内务省国际救助队，直属内务省和日本总理的机密特种部队，由于这支部队擅长电子战攻坚，因此获得了"攻壳机动队"的别名。公安九科拥有7名主力干将和数十名预备役队员，虽然人数较少，但大部分队员都为经历过第三次世界大战的义体人，拥有丰富的实战经验，战斗力极强。编制方面，九科与著名的英国特种空勤团(SAS)较为类似，是人数少而精的攻击部队，靠先发制人取胜。虽然名义上是公安，但九科的武器和装备配置均为军方级别，就连预备役队员也是从陆上自卫队挑选的老兵，就这方面而言，相比较警厅，九科与军界的联系要更密切一些。九科的工作具有相当大的弹性，虽然在关键时刻他们必须服从内务省和总理的命令，但在没有突发情况的时候，九科可以独自对刑事案件进行调查，并且调查权比一般刑警更高。在办案时，九科拥有比警厅更大的权利，可以在不发出警告的情况下任意开枪射杀目标。正因为公安九科的权力已经凌驾于法律之上，因此这支部队一旦被大众所知，便会为日本政府带来巨大的丑闻。漫画版和TV版中，被媒体曝光的九科都险些遭遇解散组织的灭顶之灾。

荒卷大辅 声优：大木民夫 & 阪脩

Aramaki Daisuke

公安九科科长，年过五旬的老者，出身于自卫队情报部的奇才，拥有极强的正义感。虽然由于身材矮小，石川等队员在私下经常戏称他为"猴老爹"，但在心中，九科的成员都像尊重父亲一样尊重这位科长。也正因为有荒卷在政界、警界、军界多年深厚的人际关系，九科才能在各种行动中游刃有余。荒卷终生未婚，没有家庭，惟一的亲人是失踪多年的哥哥。



草薙素子 声优：田中敦子

Kusanagi Motoko



公安九科队长，《攻壳》永远的主角，出身于陆上自卫队的全身义体人，精通射击、格斗、刑侦、电子战的全才。在自卫队时代的最终军衔为少校，因此被队员称为"少佐"。素子是世界上第一批义体的使用者。《GIG》中交代了她的身世，在6岁的一次旅行中素子遭遇了空难，父母双亡。她虽然保住了性命，但不幸全身瘫痪。为了生存，素子抛弃了自己的肉体，换上了全身义体，并从此走向了新的人生。

巴特 声优：大家明夫

Batou

九科的绝对主力，全身义体，与素子搭档多年，两人关系十分默契。他也是九科中仅有的综合实力堪比素子的角色。除了承担作战任务外，他还担任了九科的训练教官一职，深受托古萨等晚辈的尊重。作为九科的冷笑话大王，巴特的为人处世具有相当的幽默感。此外，他对九科装备的战车塔奇克玛十分宠爱。



老人，他们全部依靠家中的全自动医疗看护系统维持生命。虽然被绑架的儿童的户口资料上注明这些老人是他们的亲人，但贵腐老人显然没有和孩子共处的经验。这些孩子的户口应该是遭到了篡改。九科前往厚生省的资料库，查找户口遭到篡改的儿童，却发现可疑的户口数据达到了2万人之多！规模如此庞大的绑架案显然不是卡尔玛将军所能做到的。与此同时，荒卷在厚生省办公大楼发现了带有天花病毒的纳米机械，经调查，确认这些机械为西亚库共和国所产。卡尔玛死前扬言的恐怖报复，应该就是在被绑架的儿童身上注射天花病毒。但这些原本应该保存在玛萨巴居所的病毒却被不明人士带到了厚生省。

正在调查陷入僵局之时，新滨机场向公安部发来了紧急消息。国际通缉犯拉基普特中尉乘坐飞机来到了新滨。拉基普特是西亚库的特级狙击手，曾经担任卡尔玛将军的亲卫队队长，如果能将其擒获，案件调查一定会有重大进展。巴特与斋藤火速出击，阻止了拉基普特的暗杀行动。据拉基普特所言，他从一位名为宗井的间谍议员口中得知卡尔玛将军已死，因此他才前往日本，企图为将军报仇。然而他未曾想到的是，他企图狙杀的目标便是宗井议员本人！此时拉基普特才幡然醒悟，原来他也在无意中被傀儡廻操纵了。从他口中巴特得知，Solid State指的是贵腐老人所使用的医疗看护系统，日本政府内部有人一直在利用这个系统来诱拐儿童。另一方面，托古萨在开车送女儿上学途中，遭到了傀儡廻的电子脑入侵。傀儡廻遥控托古萨带领女儿来到了电子脑手术医院。此时托古萨方才了解到了儿童绑架案的真相：傀儡廻通过入侵电子脑并遥控父母的方式，让他们带领自己的子女前往医院进行电子脑手术。在那些儿童加装了电子脑后，傀儡廻便会消除掉子女和父母之间的记忆，之后再将儿童送到贵腐老人家中，一桩完美的绑架案就大功告成了。为了阻止自己的女儿被绑架，托古萨掏出了左轮企图开枪自杀，在这千钧一发之刻，素子及时出现，并救下了他。原来素子在离开九科的两年时间里，一直在对各类犯罪案件进行独自调查，在网络四处游荡时，她发现了这桩绑架事件，并决定与九科联手破获此案。借助塔奇克玛，素子找到了傀儡廻的所在地——贵腐老人看护系统的中枢，圣庶民救济中心大楼。拉基普特企图狙杀的宗井议员便是这栋大楼的主管。同时，这名议员还参与了暗杀卡尔玛将军的计



托古萨

声优：山寺宏一

Togusa

九科的主力成员中除荒卷外惟一一名没有进行义体化手术的角色。与那些军部出身的“拼命三郎”不同，托古萨有自己家庭，并和妻子育有一女。在来到九科前，托古萨曾在警厅担任刑警和检察官，拥有丰富的办案经验和出色的推理逻辑能力，这也是素子如此器重他的原因。



石川

声优：仲野裕

Ishikawa

电子战的专家，擅长情报收集和



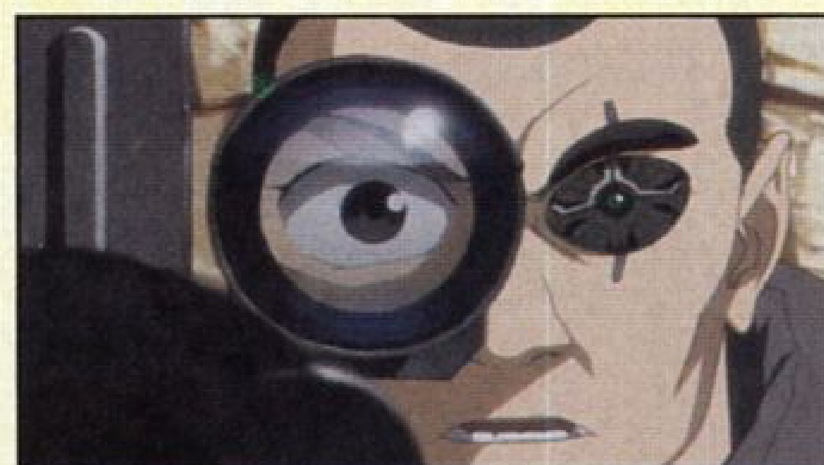
研制病毒疫苗，与素子是自卫队时期的老相识。兴趣是玩柏青哥弹子机。

斋藤

声优：大川透

Saito

弹无虚发的神枪手，左眼和右臂为义体，擅长使用大口径反器材狙击步枪，经常为九科提供不可或缺的火力支援。斋藤的左眼为义眼，可以通过GPS定位系统进行超远程精确狙



击，误差则控制在毫米之内，相当精准。《GIG》中交代了他的来历。原本为中美洲雇佣兵的斋藤在被素子打败后成为了她的部下，并跟随素子进入了九科。

帕兹

声优：小野家贵志

Paz



长相酷似黑帮分子的家伙，义体化程度不明，生活作风放荡，经常在酒吧鬼混，不过作战实力的确不可小视。

博马

声优：山口太郎

Borma

出身于陆上自卫队的全身义体



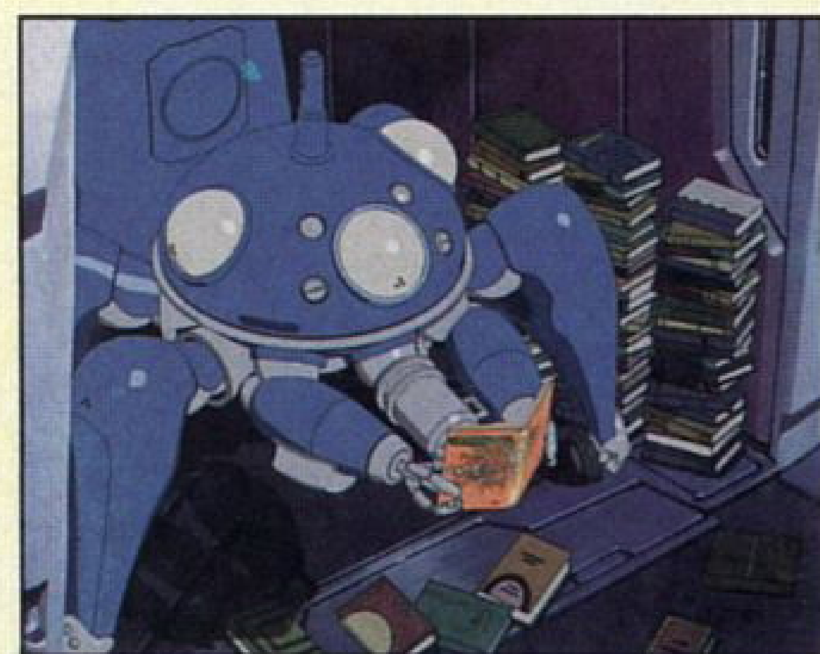
人，在军部时期是炸弹专家，对各类炸弹和陷阱了如指掌，擅长拆弹和分析电脑病毒等技术性工作。

塔奇克玛

声优：玉川沙己子

Tachikoma

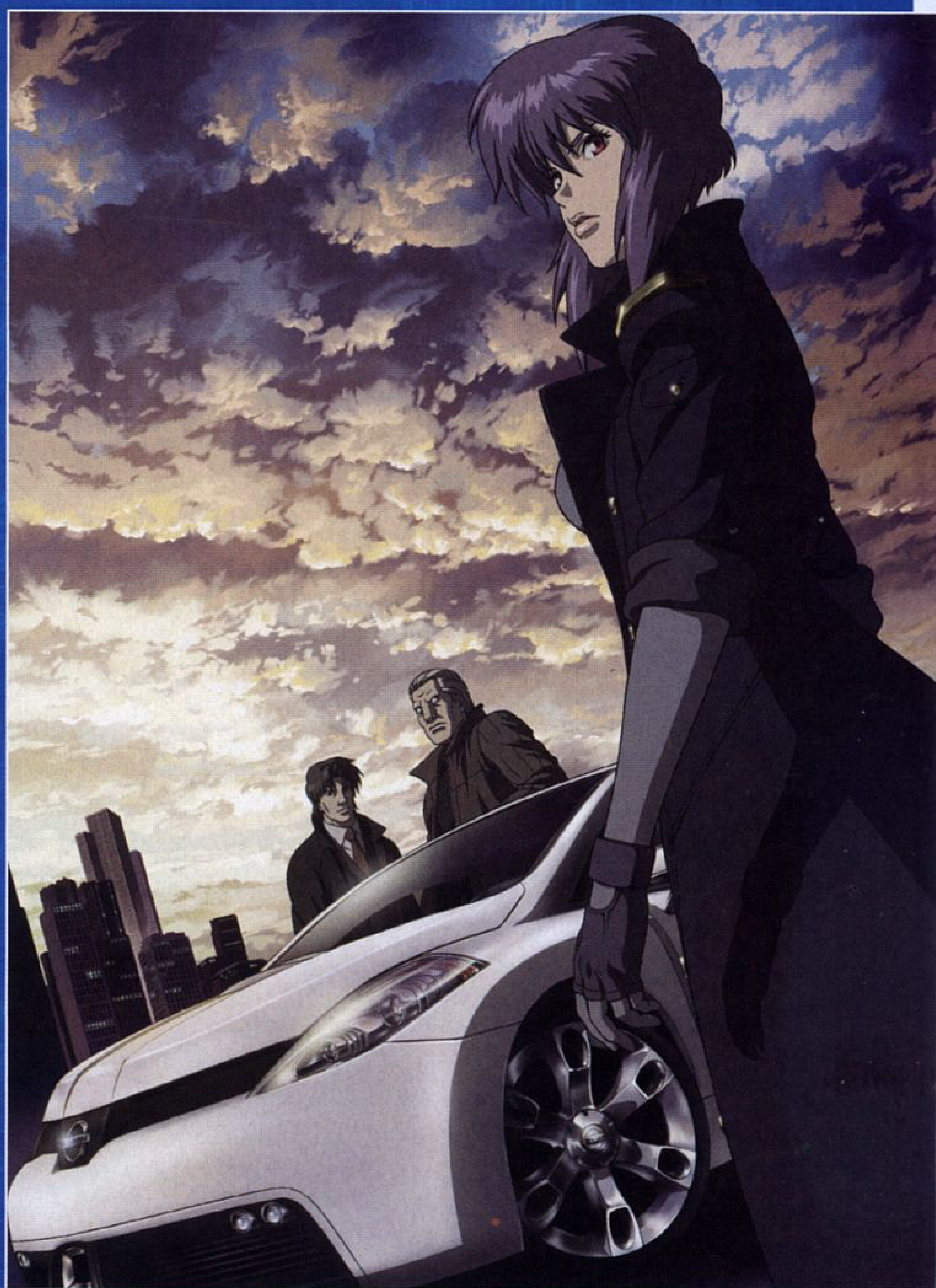
九科装备的思考型战车，共有九台，使用高强度轻质工程塑料制



划。经过调查,石川发现,这栋大楼表面上只是一家普通的孤儿院,然而其内部却装有大量的记忆洗脑装置,非常可疑。被绑架的2万儿童很可能都被监禁在此处。了解情况后,素子决定先发制人,指挥九科对大楼进行突入作战。

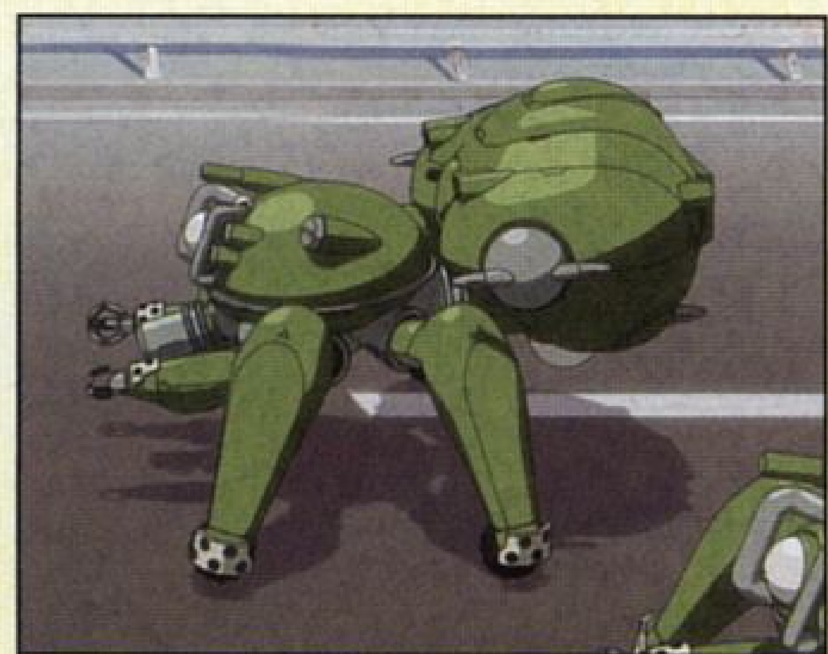
在塔奇克玛的帮助下,九科势如破竹,轻松击败了防卫大楼的武装机甲部队,进入了大楼内部。宗井向九科表示,虽然他是这栋大楼的负责人,但他对于绑架儿童一事并不知情,一切都是负责系统开发的程序员的责任。在九科的审问下,这名程序员站了出来,并当场开枪自杀。素子与程序员的尸体进行连线,得知了此人便是傀儡廻。通过网络,傀儡廻向素子宣传了他的理念:日本的劳动人口逐渐下降,不劳而获的贵腐老人反而达到了600万之多。在生育率如此低下的时代,每年依然有数万名儿童死于家庭暴力。为此,他才会绑架那些遭到虐待的儿童,篡改他们的户口,让他们走向新的人生,这便是Solid State系统的基本概念。至于贵腐老人,他们也乐于通过领养儿童的方式来避免死后财产被政府没收的情况。因此,虽然傀儡廻明知这一切都是犯罪活动,但为了挽救这个社会,他并不会因为自己的违法行为而感到愧疚。至于宗井议员,虽然他也参与了诱拐儿童的计划,但傀儡廻并不赞同宗井那种将儿童进行精英洗脑教育的做法,他更希望这些儿童能走向社会,寻找自己的价值,为此,他才会设下诡计企图除掉宗井,没想到自己的行为会招来公安九科的注意。而他操纵遥控义体开枪自杀的目的,便是引诱素子与他连线。只要能除掉素子,九科对他而言就不足为惧了。在傀儡廻说完这些话后,素子便随着义体的彻底死亡而失去了意识。

3天后,沉睡的素子终于醒来了,巴特向她说明了情况。在九科查清圣庶民救济中心的黑幕后,囚禁于大楼中的孩子都被送回了亲生父母家中。至于那名开枪自杀的程序员,他的本尊是一位使用远程遥控义体上班的总务省官员。他参与了宗井的计划,开发出了Solid State系统。然而,令所有人都没有想到的是,他本人早已在家中病死了,之后的犯罪活动,很可能是傀儡廻通过遥控义体假借其名所为。至于傀儡廻究竟是这名官员死后保存在网络上的Ghost,还是另有其人作怪,就无从得知了。由于缺乏证据,此案就此终结。素子回顾了自己2年来的所作所为,在感叹网络庞大的同时,也认清了独自一人无法阻止犯罪的事实。因此,她决定重返九科。



造,行进装置为腿轮式,再加上粘稠度极高的蜘蛛丝发射器,让塔奇克玛具备了上天入地的高超机动性,足以适应任何地形。武器方面,塔奇克玛装备有两支12.7毫米机枪和一挺40毫米榴弹发射器。塔奇克玛的CPU为特殊的生物芯片,具有不输给人类的思考能力。在《SAC》的最后,塔奇克玛甚至学会了人类最为复杂的心理活动——情感。从侧面也说明了其CPU的强大性能。

塔奇克玛是士郎正宗为TV版《攻壳》特别设计的机体。在漫画版中,九科使用的是其原型佛吉克马。佛吉克玛的涂装为绿色,体型比塔奇克玛笨重得多,也不具备复杂的思考能力,但在基本性能方面与塔奇克玛相同。《SSS》中,九科一度使用佛吉克马作为塔奇克玛的替代品。



除塔奇克玛外,九科还装备有一架类似现役美军V-22的大型倾翼机,以及一台伪装成运货车的电子战用车。这两种交通工具内均装备有先进的通讯设施,并能装载多台塔奇克玛,为九科提供了强大的信息战能力。

公安六科

Section 6



全名外务省条约审议部,直属外务省的特种部队,以处理日本境外事务为主,科长为中村。由于在海外不便维护义体的原因,六科没有义体人。虽然六科的成员均为肉身,但由于他们的装备极其精良,因此依然算是一支不可小视的力量。

游骑兵四课

Ranger 4



直属陆上自卫队的精锐部队,队员均为全身义体人,负责执行特种作战任务,与美军的"绿色贝雷帽"部队类似。巴特在前往九科之前便在这支部队中服役。

海和尚

Umibouzu

直属海上自卫队的非官方部队,由于没有正式的身分,因此这支部队也没有正式的称号和番号,属于不为人知的影子组织。海和尚拥有大批直升机和武装机甲等重武器装备,火力十分强大,即使是公安九科也不能与他们正面对抗。



傀儡师

声优:家弓家正 & 神原良子

Ningyoutsukai



2006年，正当观众对《攻壳》TV版第三季拭目以待时，神山健治却出人意料地推出了这部OVA作品《Solid State Society》。《SSS》的片长为90分钟，虽然在画面的华丽程度上无法与《无罪》相提并论，但3亿6千万日元的制作成本对于一部OVA而言也算相当奢华。这部作品不但续写了《GIG》结局后的剧情，更重要的是，作为一部充满致敬味道的新作，它为《攻壳》全系列作品做了一个圆满的总结。老观众们几乎不费吹灰之力就可以在《SSS》中找到一幕幕似曾相识的名场面：斋藤与敌人的对狙、巴特的高空跳台、塔奇克玛与武装机甲的战斗，都令人唏嘘不已。主线剧情方面，《SSS》也与老作品有着诸多联系。天才黑客傀儡廻无论是名字还是作案方式都让人不禁想起剧场版中的傀儡师，素子离队后由巴特担任主角的设定则与《无罪》颇为相似，就连漫画版中九科的死对头公安六科都在片中露了回小脸，让人颇为怀念。《SSS》回归了探讨社会现象的主题，主线剧情围绕贵腐老人和被绑架的儿童展开，结构清晰明了，比两部TV版更容易让观众理解。截至2006年，日本60周岁以上人口已占全国公民的21%，成为世界老龄化程度最高的国家，人口老龄化和劳动力下降已经成为了困扰日本的两大社会难题。神山健治也是希望通过作品中夸张化的描写，让观众对人口老龄化有更深刻的认识。至于九科在片中的敌人傀儡廻，直到全片结束，他的真实身分也依然是一个谜。或许，我们只能期待TV版《攻壳》第三季能为我们解答这个问题了。



后记

士郎正宗目前已经与Production I.G建立了合作关系，企划了《神灵狩》、《RD潜脑》等原创动画。押井守则在近年开始制作他个人感兴趣的作品，先后监督了《立食师列传》、《空中杀手》、《宫本武藏》等异色电影。至于神山健治，推出了《SSS》后的他将目光转向了原创动画领域，在制作了毁誉参半的《精灵的守护人》后，由他担任主创的《东之伊甸》终于获得了空前的商业成功，成为了I.G目前全力打造的新品牌。因《攻壳》联系到一起的这三位男人近年来在I.G都取得了新的成就，令人瞩目。也许在不久的将来，神山健治便会重返《攻壳》系列的舞台，为我们带来期待已久的《SAC》第三季作品。另一方面，在经过激烈的争夺战后，梦工厂击败了环球影业和索尼，取得了《攻壳》的电影拍摄权，大导演史蒂文·斯皮尔伯格准备将《攻壳》改编为3D动画。由梦工厂制作的《攻壳》作品同样值得我们去期待。

公安九科的传奇，将会永远持续下去……

令世界各国警方头疼的超级黑客，擅长通过入侵电子脑的方式来操纵他人犯罪，经常篡改受害人对过去的记忆，并以此为乐。

笑面男　声优：山寺宏一

The Laughing Man



真名为葵，笑面男事件的始作俑者。在他设计的笑面男LOGO上有一行文字："I thought what I'd do was, I'd pretend I was one of those deaf-mutes"。翻译为"我认为，我应该做一个捂住耳朵，闭上嘴巴的人"，是美国小说家塞林格在《麦田里的守望者》中的名句。

茅葺洋子　声优：神原良子

Kayabuki Yoko



日本的第一位女总理，主张与世界各国展开和平的外交关系，对公安九科颇为器重。

合田一人　声优：西田健

Gouda Kazundo

曾经在日本波塞冬公司担任主管，成功开发了纳米机械"日本的奇迹"，促进了日本经济的复苏。后进入内阁情报厅任职，以操纵情报为乐趣。在一次事故后，合田不幸毁容，但事后他出人意料地保留了所有伤疤。在义体和整容技术极为发达的时代，合田依然顶着这张丑陋的脸，理由仅仅是"相比较毁容前平庸的相貌，毁容后的丑陋形象给人造成的印象会更深刻"。作为战争狂人的他，通过幕后操作，将各大势力玩弄于股掌之上，并成功挑起了一场战火。



久世英雄　声优：小山力也

Kuze Hideo

领导难民发动武装叛乱的恐怖分子头目，早年一度参军，使用的义体为拥有自动修复能力的特殊军用型号，在某些方面的性能甚至比素子和巴特的义体更为优秀。他的真实身分为素子幼年时期的青梅竹马，两

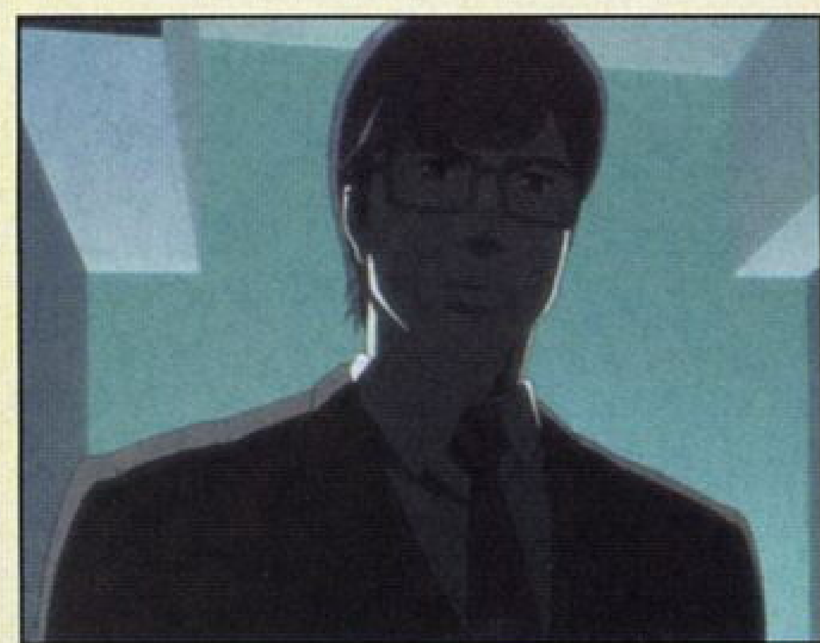


人都是空难事件中仅存的生还者，日后一起换装了全身义体。

傀儡廻　声优：内田夕夜

Kuzemashi

游荡于网络的超级黑客，擅长通过电子脑入侵的方式诱拐儿童，个人资料和经历均不明，是谜一般的人物。



跟随正义的旗帜 勇往直前

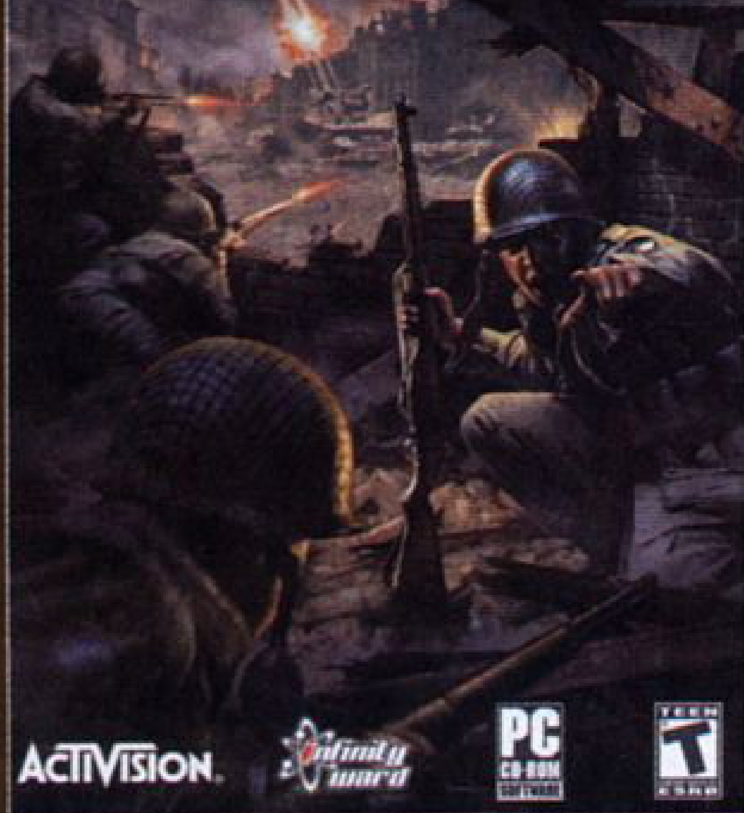


《使命召唤》英雄们眼中的战争和历史

提到《使命召唤》系列（以下简称《COD》），我们首先联想到的都是一幅幅气势如虹的战争绘卷、一次次枪林弹雨中同法西斯恶魔们的殊死搏杀。当然也少不对诸如奥马哈抢滩登陆、斯大林格勒人海冲锋、大雨倾盆下的法国小镇巷战等等等等“滥俗至渣”的电影桥段的一次次“致敬”。《COD》出众的战争造势以及影视表演效果的运用，使其获得了“互动战争电影”的美誉。这一系列的发展，也与战争电影的发展历程有着一定的相似之处：在《COD》的早期作品中，所谓的主角，仅仅只是漂浮在空气中、端着武器冲锋的一双手而已。而那些所谓的“战友”，也仅仅只是跟着主角身后前进，然后在玩家身前不远之处被德军的火力扫倒，用以营造战场氛围的炮灰罢了（当然像大叔普莱斯这种不能死的NPC，即使被88毫米口径炮直接命中也不会有事）。这就与早期战争电影的模式非常接近——给参战双方划分正义和非正义的阵营，重点描绘敌我双方在战场上拼杀的实况，以完成对战争的“物质现实层面的复原”，或许说，人在战争中的价值不过是那些杀人兵器的操控者而已。随着时代的发展，战争片不再是专门为了表现残忍的厮杀和血腥的场面，而是越来越体现出一种人文关怀，从侧重纪实性的表现战场，开始向通过战争这一人类矛盾爆发的最高形式，去挖掘人性。虽然侧重表现杀戮的FPS游戏永远也不可能具备“反战”的特质，但我们也可以看到“《COD》系列”确实在关注“人”的因素。大牌声优的引入、戏剧冲突的强化，以及事件脚本不再是单纯的克隆电影中的“名场面”，而是通过角色的带入和演绎来“秀”出故事；基本放弃了用放烟花式的震撼视觉效果来冲击玩家的感官，而是通过角色的演绎来感动玩家，这也是“《COD》系列”转型的一个重大标志。

在“《COD》系列”的最新作品《现代战争2》发售之前，让我们来从“人”的角度，去回顾一下这一系列的发展，以及其中出现过的重要角色。他们所演绎过的故事和这些故事背后的真实历史，是串接历史与今天，虚幻与现实的纽带。

文 十大恶劣天气
编 炎骑士
美编 anubis



使命召唤

CALL OF DUTY

导演：Keith Arem
编剧：Michael Schiffer
作曲：Michael Giacchino、Justin Skomarovsky

2002 年，由 2015 小组制作的《荣誉勋章：联合奇袭》在 FPS 游戏领域掀起了惊天的波澜。二战题材对于主视角射击游戏而言并不陌生，正是《刺杀希特勒》开创了这一游戏形态，《荣誉勋章》的初代，最早还要追溯到上世纪 90 年代在 PS 上推出的那款平庸作品。而 2015 小组恰恰灵活运用了“互动战争电影”这一表现手法，激活了这一题材和玩法的全部潜力：在看到米勒从奥马哈的血海中杀出，穿越法国小镇和德军雷达站阵地，找到大兵瑞恩，并在片尾为了拯救他而永远地闭上眼睛之后，观众们会擦擦脸上的几滴泪珠，然后走出影院，投入现实生活之中。而在看到《荣誉勋章：联合奇袭》预告片中的美军士兵们乘坐登陆艇，迎着弹雨直扑奥马哈海滩的时候，很难让人不产生这样的冲动——“把它买下来吧，我一定要亲自体验一下《拯救大兵瑞恩》！”

这款让 2015 工作室声名大噪的作品，也很快就让他们陷入了抓狂之中，因为这个工作组的东家是一有好品牌就迅速投入量产的 EA。《先锋之矛》、《升日》、《突破》、《太平洋战役》四款二战题材续作，以及越战题材戏《战地豪情》被母公司排上了开发日程。繁重的重复劳动，也让 2015 工作室中大量的核心成员“离家出走”，从此《荣誉勋章》系列开始走下坡路。对于玩家而言，幸运的是这些“叛将”再度汇聚到了一起，他们组建了 Infinity Ward 工作室，成为了 Activision 众多开发组的其中之一，他们将会延续第一人称二战题材射击游戏的辉煌，《使命召唤》就是这样一款作品。

《COD》的最大特色在于包装盒上的一句话——“No one man won the war”，它也可以概括出这个 FPS 游戏的最大特色——你永远都不会、也不可能成为一名孤单英雄，战友会始终伴随左右，这是一场战争，不是一场单人狩猎。《COD》基本沿袭了《荣誉勋章》的框架，包括战场事件脚本、罗盘导航、对战争经典电影场面的再现等等，这款“《荣誉勋章》威力加强版”作品，极大地满足了二战题材射击游戏爱好者的需求。从此以后，这一系列也成为了二战题材 FPS 游戏的代名词。

美军、英军与苏军三大战役不再是关卡的机械拼凑，而带有了三种明显不同的风格。玩家们不可避免地将 101 空降师战役与《兄弟连》联系到一起，尽管这个战役中只有一关与影视作品有关。《拯救大兵瑞恩》真实地解说了战争的残酷，《兄弟连》仍然延续了“斯皮尔伯格式”的镜头语言，尤其是对战争场面的描述上，包括了手持摄影机跟拍，大量的主观镜头运用和令人眩晕的影像摇动等等，游戏中对这个手法的借鉴是通过改良后的 Quake3 引擎中加入的弹震特效（Shell Shock Effect）来完成的。玩家的第一人称视点本身就起着镜头的作用，为了让屏幕上展现出电影中的那种凌乱的画面语言，游戏必须让玩家始终不停的运动，从而让玩家体验到战场中危险的不可预知性，这也是任务不停更新，罗盘上的导航五角星不停变换位置、让玩家在弹雨中疲于奔命的原因。在美军关卡中，你已经没有绝对可以依靠的后方，更没有用来依托安安稳稳扫射敌人的有利地形，由于是空降到敌后进行作战，玩家在很多关卡中都面临着腹背受敌，敌人会从前后两个方向实施包夹，当打退敌人的一次进攻后，玩家必须立刻选择地形应付另一侧的攻击。更可怕的是由废墟组成的诡异地形使得任何一处断墙后都有可能隐藏着一支邪恶的枪口，任何一间房屋中都有可能冲出凶神恶煞般的纳粹匪徒。同时，复杂的地形也让玩家视角剧烈的颠簸，在不停的移动、卧倒、射击中，战场本身的混乱与无序被最大化的放大了。当炮弹、手榴弹近距离爆炸时，屏幕画面剧烈的抖动让你感受到了自己在虚拟世界中的踉踉跄跄的身影，巨大的爆炸更是会让玩家陷入弹震特效所制造的头晕目眩中，队友们在虚无飘渺的景象中与敌人争夺着彼此的生存权，而玩家本身仿佛已经脱离了战场……这种残酷除了《COD》，似乎也只能去真实的战争中去寻味了。

英军关卡部分给人一种一气呵成、决无冷场的爽快感。炸毁水坝、乘车逃离、夺占飞机场三个关卡被设计得紧张感十足，这也是全游戏中玩法最多样化的战役。奇袭德军秘密电台的 CQB 作战、炸毁德军大坝的潜入战、逃亡关卡的反追击战、化装潜入德军战列舰后的脱出战，以及最紧张刺激的飞机场争夺战都让玩家大呼过瘾。

苏军战役不可避免地参杂了一些意识形态方面的糟粕，前三关中对红军作战方式的妖魔化在这里就不多说了，不过我们应该能看出制作组本身是“无辜”的，真正的“罪魁祸首”恐怕应该归咎到让·雅克和他的《兵临城下》中去了——毕竟苏军战役后半段中，制作者所参照的对象是苏联二战历史巨片《解放三部曲》，那部分战役中还是用正面视角来反映苏军的英勇与牺牲的。苏军战役的头两关可谓是整个游戏的高潮部分，就电影化表现手法而言，它已经完全表现出了《兵临城下》中的壮阔与神秘，在游戏画面的演绎下，周围宏大战争场面不过是故事发生的一个特殊背景，相反赤手空拳的玩家似乎更像是这场战争的一个旁观者，只有五发子弹的你在德军 MG42 机枪射出的密集弹幕中前进，在不前进即死亡的游戏规则下，无数战友在枪林弹雨中变得血肉横飞，人、生命、敌人的、战友的……他们此刻都不过是战争的消耗品，这种最直观的感受乃是《兵临城下》这部电影所不能给予的，没有这种游戏中这种互动化的“亲历”，我们永远无法体验到反法西斯战士们冒死冲锋时的感受。“伏尔加河登陆”关卡在《兵临城下》中是找不到类似场面的，制作组仅仅是用督战队、冲锋、火网几个细节就还原了影片的神髓，体现了极高的制作水准。当“我”从驳船中上岸，想象着 Infinity Ward 为我安排的那个德军狙击高手长什么样时，突然，枪声、炮声、爆炸声震耳欲聋，把“我”从半睡眠状态惊醒——苏军夺取伏尔加河滩头阵地的战斗开始了，一时间，被炮弹掀起的水柱此起彼落，敌机疯狂的扫射让人无法辨别前方的道路，冲向岸边的士兵被击中，胸前鲜血喷涌，河水被染红了，河岸被染红了，眼前是炸断的手臂，那边是撕下的大腿，掀开的皮肉，刺出的骨头，胸腔翻开，肠肚横流，满脸血污，身首异处，布满了几百米宽的河岸，督战队则用老式重机枪的重复着“不前进就是死亡”的铁律。此时战争的无情、战争丑恶、战争的恐惧描写得淋漓尽致，令人震撼。

游戏的最后一个关卡是德国国会大厦之战，当玩家历经千辛万苦，拖着伤痕累累的身躯，将那面用鲜血染红的红旗插上法西斯的心脏，这股豪情属于 1945 年那两位胜利的旗手——米哈伊尔·耶果罗夫中士和麦利唐·坎塔里亚下士，也属于屏幕前的每一个玩家。

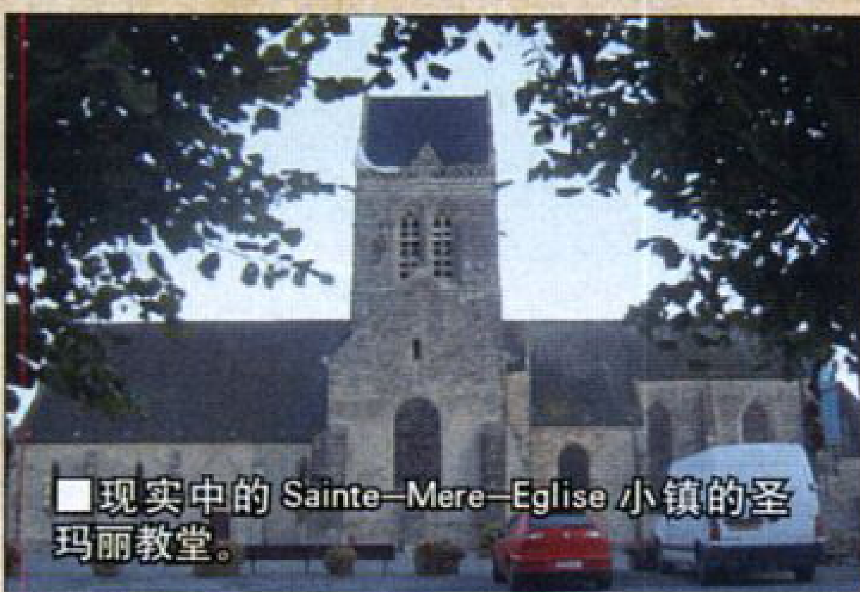
尽管 Infinity Ward 从 E3 2002 到游戏发售前公布的数段演示动画中都在不倦其烦的向人们展示着电子化的《兄弟连》、电子化的《兵临城下》，但拿到游戏之后，我们还是发现，“数个经典场面作为高潮，无数平庸的关卡将其串接起来”的做法已经消失了，在玩《荣誉勋章：联合奇袭》时，很多人的动力就是为了体验一下米勒上尉在诺曼底、法国乡村中的感受，而现在在面对《使命召唤》时，你会发现游戏中不会产生“熬”的感觉，因为无论是几个经典关卡还是原创关卡都体现出了一致的制作水准，当然，苏军前三个关卡的看点要显得更突出一点。相对于 2015 时期而言，Infinity Ward 的进步就在于，这三个关卡不再给人一种“为电影而电影”的感觉，如果你不刻意去观察，你会发现这些关卡就像游戏中出现的每一个普通关卡那样自然，“Cos 场面”真正起到了画龙点睛，而不是喧宾夺主的效果，更没有成为游戏的全部，这是从 2015 到 Infinity Ward 最革命性的飞跃，同时也让我们相信，Infinity Ward 的电影化表现手法已经完成了从“目的”到“手段”的飞跃。

▼▶ 初代的 PS2 版《决战时刻》以及作为 PC 版资料片的《联合进攻》。



美军 袭利 · 马丁二等兵 Private Joey Martin


Sainte-Marie-du-Mont居民为了感谢盟军解放而设立的纪念牌铭文。


现实中的Sainte-Mere-Eglise小镇的圣玛丽教堂。

二战全面爆发后，马丁自愿加入陆军，被编入101空降师506团B连。游戏开始于1942年8月9日，马丁在位于乔治亚州的塔克亚基地（Toccoa Camp）中接受新兵训练。1944年6月5日，马丁作为诺曼底登陆的先头部队，空降到法国小镇Sainte-Mere-Eglise，为后续大规模空降行动投石问路，同时为着陆场设立信标。着陆后马丁与连队里的队友失去了联系，但他找到了82空降师的战士们，他们组成了一支混合部队，从敌后开始配合即将到来的盟军海陆空总攻。

马丁与其他美军空降兵首先肃清了Sainte-Mere-Eglise外围农舍中的德军，然后攻入了小镇，解决了部署在这里的数辆防空坦克，这也是后来友军能够以较小伤亡在这里着陆的关键。在这个任务中，玩家们应该还记得一座塔尖上悬挂有一名盟军伞兵的教堂，这一幕也在著名二战电影《最长的一日》中出现过，此举并非是对电影的致敬，而是有真实的历史原型。历史上的这座教堂名为圣玛丽教堂（Sanctae Mariae Ecclesia），而这具降落伞的主人，是82空降师二等兵约翰·斯蒂尔（John Steele），他空降到了教堂的顶端，降落伞被塔尖勾住，使得他本人则被悬挂在半空。不幸的是，那些“安全着陆”的队友掉入了德军早已经准备好的火网之中，斯蒂尔也半空之中目睹了队友被残杀的悲惨一幕。此前由于与教堂钟楼发生碰撞，导致他失去了战斗能力，斯蒂尔不得不用装死的方式躲过了德军的巡逻队（幸运的是德军并没有玩“鞭尸”）。到天明之后，斯蒂尔还是被德军俘虏了，但他机智地逃跑，并且回到了505空降团3营。在随后的攻击中，斯蒂尔在尚未痊愈的情况下英勇奋战，一个人就活捉了三十名德军，并且击毙了十一名敌人，打了一个漂亮的翻身仗。由于D-DAY行动中的卓越表现，斯蒂尔被授予铜星奖章和紫心勋章。

言归正传，天亮之后，德军在装甲部队掩护下对小镇展开反扑，在兵力严重不足的情况下，马丁以一己之力完成了对两个防区的防守任务。获得胜利之后，马丁与战友们马不停蹄地赶往小镇Sainte-Marie-du-Mont，穿越这里的13号高速公路，是德军增援前线的咽喉要道，等待他们的是一场空前惨烈的阻击战。6月6日，小队攻克了Brecourt Manor庄园中德军用于支援犹他海岸的炮兵阵地，这一场恶战也是HBO台电视剧《兄弟连》中的开篇大战，E连在温特斯（Richard Winters）少校的带领下，以极小的代价占领这个阵地，美国西点军校后来也将其列为教学案例，游戏中这一关卡的设计，基本参照了电视剧中的这场战斗。由于出色表现，马丁被上级紧急抽调到特别行动部队中，执行一项秘密任务。

8月1日，马丁所在的小队接到命令，奔赴巴伐利亚·阿尔卑斯山脉由德军控制的康达尔城堡（Chateau），去营救两名英国军官——英格拉姆少校（Major Ingram）和《COD》系列中堪称“万年老不死”的传奇人物——普莱斯上尉（Captain Price），此次行动中普莱斯被成功救出（如果不是马丁的拼死保护，恐怕普莱斯家族的子子孙孙们是不可能出现在《COD》系列之后的作品之中了），而英格拉姆已经被转押到了奥地利的杜拉格。在后续的任务中，马丁在十分钟时间内潜入了德军基地，并将其成功解救。马丁在《COD》中的最后一场战斗，是在巴斯同地区的森林中摧毁了两个德军堡垒，并且获得了重要情报。

尽管游戏的设定资料显示马丁参加了D-DAY、市场花园行动、进军巴斯同、惨烈的赫特根大败，以及最后的进军德国本土，在战场上有许多个人英雄主义的行为，深得战友们的信任和指挥官们的赏识，但是他的军衔从来就没有得到过提升（干了白干，也是《COD》大多数主角们的“悲惨宿命”之一）。另外游戏中我们可以观察到马丁的臂章和肩章上有一条“杠”，但是二战时期的美军二等兵并没有这种军衔标示，这应该也是制作组为数不多的失误吧。

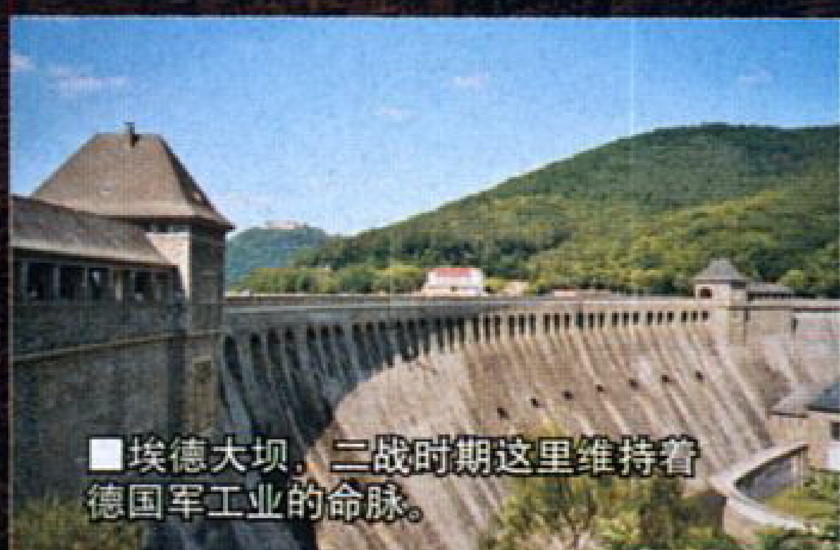

现实中的康达尔城堡，二战中是德军用来关押盟军高级战俘的监狱，这里也从未发生过越狱事件。


完成夺取小镇的任务之后，马丁就地转入防守。

英军 杰克 · 埃文斯中士 Sergeant Jack Evans

1944年6月6日晚，英军中士埃文斯与第六空降师“牛津郡和白金汉郡轻步兵团”（2nd Ox and Bucks）一道，乘坐霍赛滑翔机（Horsa Gliders）参与代号为“汤加”的空降行动，在法国Benouville地区的神马大桥附近区域着陆，他们首先攻占了大桥，普莱斯上尉也参与了这次行动，在之后的几次任务中，普莱斯一直是作为这支特种小分队的指挥官。第二天下午，德军在虎式坦克的掩护下展开反扑，英军伞兵部队无法正面对抗，只能且战且退，为增援的抵达争取时间，部队损失惨重。在悲壮的乐曲声中，埃文斯一个人操作反坦克炮，去摧毁如潮水般袭来的德军重型坦克，直到英军第七空降营到达，将德军彻底赶出了大桥，这一幕也是《COD》玩家至今记忆犹新的煽情场面。


英军空降部队在汤加行动开始前进行对表。


埃德大坝，二战时期这里维持着德国军工业的命脉。

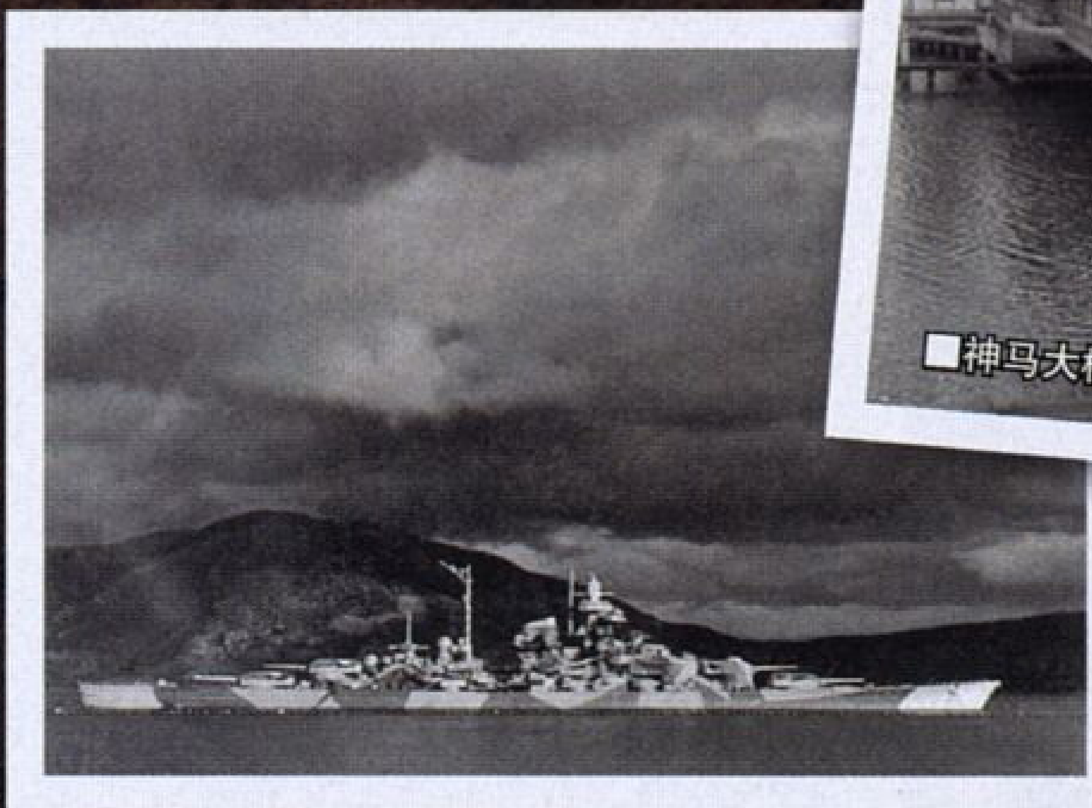
9月2日，埃文斯已经成为了特别空勤团（SAS）部队的一员，这也是他执行的第一个“独狼”任务：渗透进入德军控制的埃德大坝，摧毁这里的防空设施，为盟军接下来的精确轰炸创造条件。在之前的五月，皇家空军617中队已经使用重磅炸弹对大坝进行了轰炸，但很快德军就进行了重建，并且增加了防空设施。英军特战部决定彻底摧毁埃德大坝，以切断对鲁尔山谷地区秘密兵工厂的能源供应。最终埃文斯不但完成了既定任务，而且还顺带摧毁了发电机组，为接下来的轰炸提前上好了“保险”。

在完成任务后，埃文斯赶往了撤退地点，等待他的是普莱斯上尉和沃特斯中士（Sergeant Waters）驾驶的一辆德军卡车，以及德军机动部队的围追堵截。在已经无路可退、也无路可逃的情况下，三人组做出了一个大胆的决定：直接杀向德军在这一地区守备相对薄弱的机场，从这里寻找生还的希望。埃文

斯使用高射机枪击毁了多架斯图卡俯冲轰炸机的攻击，掩护普莱斯和沃特斯冲向停机坪。最终他们成功的登上了一架德军的鹰式侦察机（FW-200 Condor）全身而退。

10 月 27 日，埃文斯和普莱斯假扮成德军士兵，从挪威的特罗摩瑟港潜入德军战舰提尔皮兹号（Tirpitz），计划在窃取其航海日志和其他机密情报之后，引爆战舰的弹药库。但两人行踪很快暴露，潜入行动也变成了一场狭窄船舱中的激烈交火，最终埃文斯完成了任务，而普莱斯也在接下来的大爆炸中失踪。在真实的历史上，1944 年 10 月提尔皮兹确实停靠在特罗摩瑟港，因为之前英国皇家空军曾经成功使用一枚四千磅炸弹，使其丧失了航行能力。德军海军认为这艘战舰已经失去了进行再修复的价值，准备将其改装成一个浮动海上炮台，用于应对即将到来的盟军登陆。提尔皮兹号的沉没日期也并非是 27 日，而是之后的 11 月 12 日，皇家空军使用了两枚总重超过 11 吨的“高脚柜”超级炸弹，将提尔皮兹号在挪威近海炸成了一堆废铁。埃文斯执行的最后一个任务，是于 1945 年 2 月 2 日对德国的施泰因法特（Steinfurt）地区的机动型 V-2 导弹发射基地实施破坏，沃特斯中士也参与了这次秘密行动。


■普莱斯大神的第一次出镜。


◀ 德国海军的提尔比茨号战列舰。


■神马大桥

【苏军 埃里克谢·伊万洛维奇·沃洛宁二等兵 *Private Alexei Ivanovich Voronin*】




■游戏中表现斯大林格勒血战的一幕。

没有苏联红军的战斗和牺牲，就没有希特勒第三帝国的灭亡。在伟大的卫国战争中，苏联红军的阵亡数字超过了九百万人，许多部队成建制地牺牲在战场上。《COD》苏军战役除了对电影《兵临城下》诸多刻意丑化苏联军人场面的照搬照抄以外，在细节上基本还是遵照真实历史的。如主角沃洛宁呆过的部队包括第十三步兵近卫师、第 150 步枪师以及第二坦克近卫军，由于战友和基层军官惨重的伤亡，他也多次获得火线提升军衔的机会。

游戏的开场，沃洛宁就像《兵临城下》的瓦西里一样，乘坐闷罐子车来到斯大林格勒的外围，然后登上驳船通过伏尔加河，驶向血雨腥风的杀戮战场，此时的时间是 1942 年 9 月 18 日。出人意料的是，游戏将电影中的伏尔加河登陆，做成了一个完整的关卡，并且沃洛宁在这个关卡中只能躲避德军 MG42 机枪散布的火网（因为他没有获得武器），在苏军火炮发威将德军火力点摧毁之后，沃洛宁开始了他在这场人类历史上绝无仅有的残酷巷战中的搏杀。

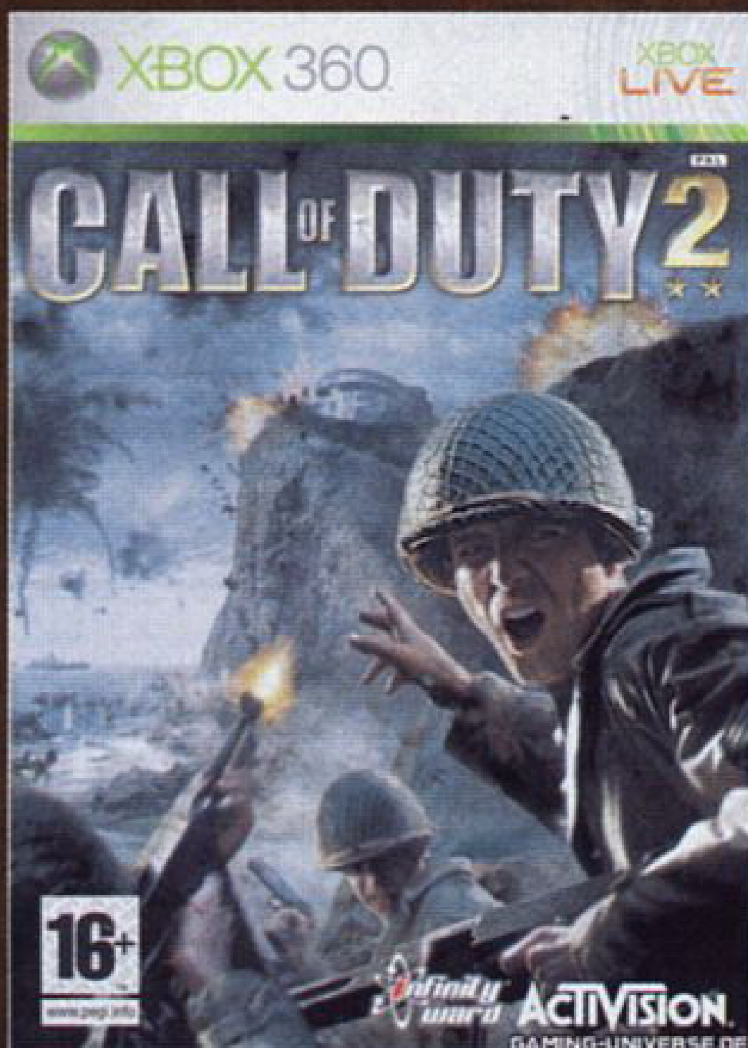
接下来的战斗也是对《兵临城下》瓦西里初阵的互动化再现：沃洛宁没有武器，只有手中的五发子弹，在督战队机枪子弹的驱赶下，与高呼“乌拉”口号的战友们一同扑向德军阵地前那道密不透风的死亡之网，其中绝大多数人的命运不是死在德军的子弹，就是死在自己人的子弹之下。在这个任务开始前的简报中，我们也看到了历史上由斯大林下达的那份严令“决不许后退一步”的 227 号命令。依靠精湛的射术和灵活的走位，沃洛宁成功躲进了广场侧翼的一栋无人防守的大楼，并狙杀了机枪射手和德军指挥官，使得大部队成功攻占了广场。

接下来，沃洛宁在德军狙击手的威胁下，穿过了火车站，并且与第十三近卫步兵师的祖巴甫少校（Major Zubov）回合，他也被火线提拔为下士。在巴普洛夫中士（Sergeant Pavlov）的带领下，小分队攻击并占领了由德军控制的一幢大楼，接下来他们在这栋千疮百孔的建筑物内抵挡了德军的疯狂反扑。这一任务也是对历史上著名的“巴普洛夫大楼”战例的真实再现，而游戏中的这位“巴普洛夫”，其原型正是这场战斗的英雄——雅科夫·巴普洛夫（Yakov Pavlov）。1942 年 9 月 27 日晚，巴普洛夫所在的排进驻斯大林格勒的一幢公寓楼。在接下来长达两个月的时间内，巴普洛夫带领幸存下来的战士们，击退了德军无数次的进攻，像一枚钉子一样，牢牢的钉在了斯大林格勒被鲜血染成黑色的土地上。战后，巴普洛夫被授予苏联英雄称号，以及十月革命勋章和列宁奖章。游戏中的这场战斗可以称得上是艰苦卓绝，除了德军坦克的远程炮击以外，纳粹士兵从废墟的夹缝之中冲上大楼，让玩家应接不暇。当然与现实中相比，获取这场战斗的胜利还是容易了上万倍。

1945 年 1 月 17 日，获得斯大林格勒保卫战胜利之后的苏联红军开始了大反攻，沃洛宁也作为第三集团军 150 步兵师的一名中士，参与解放波兰首都华沙的战斗。随后他加入了第四坦克近卫军，成为了红军铁中洪流的一分子，直扑法西斯的最后据点。1945 年 4 月 30 日，沃洛宁回到了 150 步兵师，参与了对德国议会大厦的总攻，亲手将代表胜利的红旗从法西斯巢穴的顶端升起。


▲德国议会大厦。


◀ 面目全非的巴普洛夫大楼。



使命召唤 2

CALL OF DUTY 2

导演：Vince Zampella
编剧：Keith Arem Jason
Jason West
作曲：Graeme Revell

《COD2》显然是一部商业上大获成功的作品，它将过往的战场造势技法发挥到了极致，同时在创新性设计上却乏善可陈，让玩家已经出现了严重的审美疲劳。

《COD2》已经基本跳出了"电影化"完全依靠 COS 经典电影桥段的模式，其代价就是固定脚本的滥用。比如很多关卡中，如果不按照游戏所规定的进攻或者撤退路线行动，其下场就只有死，根本没有任何回旋的余地。以致于玩家感觉到自己就像是一个被导演牵着鼻子走的群众演员，这也注定了游戏所强调的单人模式并没有太多耐玩的元素。

正是因为《COD2》在整体设计上已经出现了疲态，而玩家在旧有的模式下也日益"麻木"，在制作完成之后，Infinity Ward 内部进行了反思。首先激烈辩论的话题，就是《COD》系列是否要吊死在二战的大树上，包括越战、一战，乃至独立战争题材都成为了讨论的对象。另外一个没有异议，但讨论热度一样火爆的话题，就是游戏框架的再设计。这也促成了在《COD2》开发结束之后，制作组迅速投入了转入现代题材后的《COD4》的企划工作。

[英军 约翰・戴维斯中士 *Sergeant John Davis*]

戴维斯中士作为英军北非第七装甲师的一员，首先参与了北非战役。他的第一个任务，是与自己所在的小分队一道摧毁了德军的一个燃油供应站。之后与友军一道协同防守了一个地理位置非常重要的沙漠小镇。这些只是大战前的热身活动，随后戴维斯参与了第二次阿拉曼战役，在这场战斗中，戴维斯以一己之力摧毁了数个德军的火力点、88炮以及战地指挥点。戴维斯后来还在埃及的阿达巴参与了对德军的阻击战。英军的最后一个战役发生在法国的卡昂。





[俄军 瓦西里・伊万诺维奇・科斯洛夫下士 *Vasili Ivanovich Koslov*]

这位与苏联传奇狙击手同名的战士，参加红军的目的是为了复仇，因为他的亲人在德军的炮火袭击中丧生，这也让这位《COD2》中第一个登场的主角赢得了玩家们的同情心。注重以内心独白的方式，从人的角度来展示任务，也是《COD》在剧情表述方面的一个进步。


■天寒地冻的俄罗斯城市战场。

1941 年 12 月 16 日，瓦西里加入了红军，一天后，他被送往位于莫斯科郊区的训练营，在政委莱特勒夫（Commissar Letlev）的指导下进行新兵训练，不久之后就被调往斯大林格勒参与这场著名的保卫战。在这里，瓦西里使用"粘弹"和"铁拳"摧毁了数量德军坦克，并且还使用精湛的技艺赢得了同德军王牌狙击手之间的对决。

在之前发行的初代资料片《使命召唤：联合进攻》中，苏军战役的主角尤里・佩辰科（Yuri Petrenko）与瓦西里也有着不小的渊源。在这款游戏的每一个关卡开始前，尤里都会给自己的女朋友娜塔莎（Natasha）写信，而在《COD2》中，瓦西里恰恰也有一个名叫娜塔莎的妹妹，如此说来，瓦西里应该是尤里的大舅子。

瓦西里最擅长使用的武器是波波莎冲锋枪，而在《COD》5（《战火世界》）"纳粹僵尸"模式的 Shi no numa 地图上，当主角尼克莱（Nikolia）从"摇奖机"中得到一支 PPSH 冲锋枪之后，他会自言自语道"瓦西里会感到骄傲"，这似乎暗示这位僵尸杀手同瓦西里曾经也是亲密战友。

[美军 比尔・泰勒下士 *Corporal Bill Taylor*]




■奥克角相关照片


■二战英雄莱昂纳德・罗梅尔。

提到诺曼底登陆，大多数人想到的是犹他和奥马哈两个海滩上的血腥战斗，但是如果没有盟军先前对奥克角的攻击，也许这两场战斗的残酷性还要增加百倍。奥克角是诺曼底海滩的突出部，它把盟军的两大登陆场分割，并且德军在这里布置有重炮，可以随时对两个海滩提供火力支援。相对于奥马哈而言，奥克角的地势更加险要，滩头之后就是 90 度垂直而下的悬崖峭壁，任何重武器都无法从这里开进内陆，换句话说，这里根本就不可能作为登陆作战的突破口。当年的美军部队就是依靠抓钩和绳子爬上了悬崖，肃清了这里的纳粹守军，这是一场变不可能为可能的殊死较量。

泰勒正是参与滩头攻击的来自第

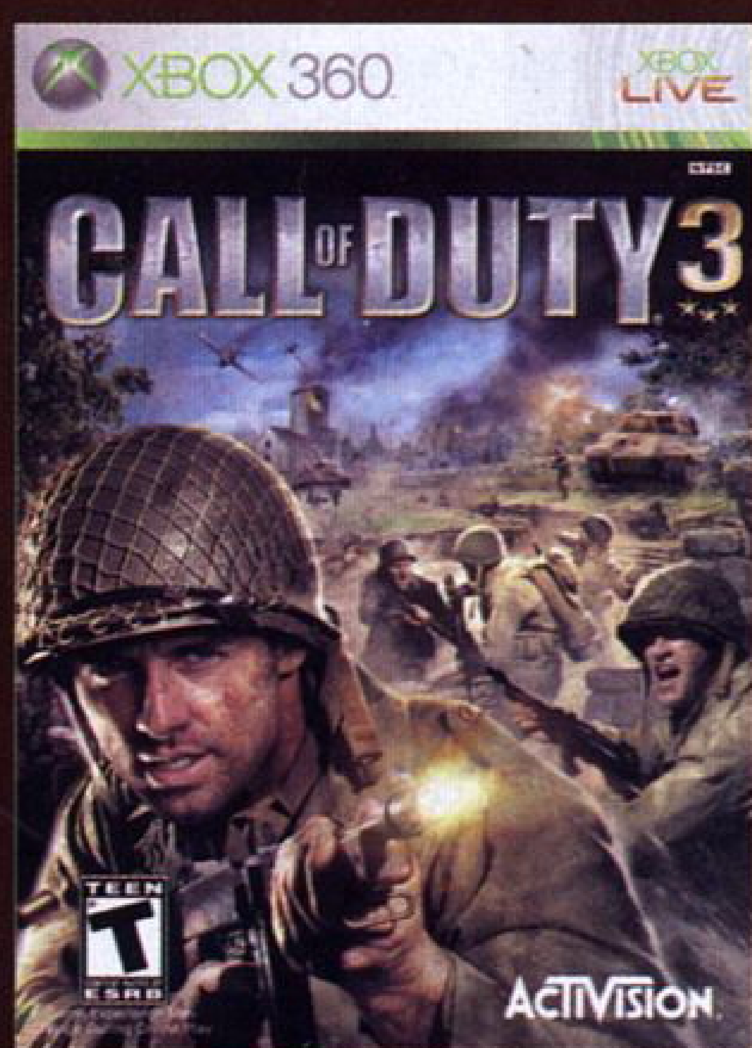
二突击营的 225 名战士中的一员，他成功的登上了悬崖，摧毁了德军的远程炮兵阵地，并且就地转入防守，在空军的帮助下挡住了德军潮水般的反扑。随后泰勒参与了位于德国博格斯坦（Bergstein）地区的 400 高地的攻击，在夺取后再度坚守阵地。泰勒的最后一个任务，是跟随所在的第二突击营跨越莱茵河。在战斗的最后，一名不明身分的美军上校询问泰勒的指挥官兰道尔中士是否愿意担任中尉的职位，在他的提议下，泰勒终于在游戏的大结局中成为了一名中士。

比利 · 泰勒的原型，是美军诺曼底行动中的著名英雄莱恩纳德 · 罗梅尔（Leonard Lomell），他在奥克角以及 400 高地两场战斗中表现突



出，并且三度在受伤后坚持战斗。战后罗梅尔获得了多国军队的嘉奖，包括英国的军事勋章和法国的荣誉军团勋章，他还受到美军授予的美国的卓越表现十字勋章、银星勋章和铜星勋章。1994 年 2 月，罗梅尔的肖像和姓名被游骑兵部队安置在部队名人墙之上。


■游戏中的奥克角登陆战场面。



使命召唤 3

CALL OF DUTY 3

导演：Keith Arem
剧本：Marc Guggenheim
配乐：Joel Goldsmith

由 Treyarch 制 作《COD2》的 PS2 版《大红一师》（Big Red One），让 Activision 对这个“《COD》后备开发组”的工作能力刮目相看，因此在《COD2》发售之后，Infinity Ward 以“跳级”的方式投入了《现代战争》（《COD4》）的开发，作为隔代作品的《COD3》的开发任务，再一次落到了 Treyarch 的身上，这也是他们制作的第一款次世代版的《COD》系列作品。

在叙事方式上，《COD3》也与之前有所不同（事实上在《大红一师》中，我们已经看到了倒序、插叙等表现方式，剧情的整体结构，也与以往以美、英、苏三方士兵的独立视角予以呈现的表现模式有了很大的区别）：游戏将时间点和战争的舞台锁定在盟军在诺曼底打开突破口之后的法国加莱兹地区，分别选取了美国、英国、法国、加拿大和波兰士兵的视角，但每个故事之间相互关联，从不同的角度来诠释了法莱兹包围战的全过程。

所谓法莱兹包围战，是 1944 年 8 月初在法国城市法莱兹周围区域进行的一场精彩的歼灭战。盟军包围了德军第七军团和第五装甲军团。整个包围圈南部由美国和法国抵抗军构成，英国、加拿大、波兰三个国家的反法西斯勇士牢牢的守住了北部区域。经过四国军队的浴血厮杀，8 月 21 日，已经完全丧失斗志的德军选择了无条件投降。

英军 詹姆斯 · 爱德华 · 道尔中士

Sergeant James Edward Doyle

对于《COD》的铁杆玩家而言，《COD3》中的道尔并不是一个陌生的角色，早在初代资料片《联合攻击》中，道尔就作为了英军战役的主角出场，他也是《COD》系列中为数不多拥有辉煌履历的战士之一：1939 年 9 月 3 日，道尔加入了皇家空军，成为了一名飞行员，参与了整个的不列颠空战。之后担任 B-17“空中堡垒”轰炸机上的机枪手。1941 年 9 月 2 日，在一次空袭行动中，道尔所在的轰炸机被德军的 Bf-109S 战斗机击落，他跳伞逃脱，但在着陆后即被三名德军捕获。此时戏剧性的一幕发生了：在《COD》中被马丁从战俘营中救获的英军少校英格拉姆（此时他尚未被捕）带领荷兰抵抗军出现，而道尔也成为了抵抗军的一名成员，一道进行了大量的敌后破坏活动。之后道尔加入了 SOE 特种部队，与英格拉姆和 SAS 队员们参与了对西西里的攻击。两年后道尔成为了 SAS 部队的一分子，在西西里进行过特种作战活动。

1944 年，已经成为敌后游击战专家的道尔以空降方式渗透到法国，与地下抵抗势力一道，从后方配合了盟军的法莱兹包围战。道尔与基斯（Keith）中士、威尔金斯（Wikins）二等兵、老搭档英格拉姆少校，以及两辆吉普车一道空降到加莱兹郊区，帮助法国反纳粹组织“马基团”（Maquis）进行针对德军的骚扰作战。但此次的夜间空降任务并没有保证渗透行动的顺利，小型运输机被德军的高射炮击中，威尔金斯在落地后即被德军杀害，但随后由马基团领袖皮埃尔 · 纳路切（Pierre LaRouche）率领的反抗军士兵将道尔和其他两名 SAS 战友从死亡线上救出，此次行动中我们也看到了《COD》系列至今唯一登场过的女性角色——反抗军二号人物伊莎贝尔 · 杜芳丁（Isabelle DuFontaine）。马基团帮助英军小分队找回了吉普车，并在德军装甲车和步兵的追击下顺利逃脱。几天后，加莱兹包围战打响，英格拉姆决定炸毁一个德军的燃油工厂，以切断德军装甲师的燃料供应，缓解波兰盟军正面进攻的压力。但在此次行动中，英格拉姆被德军俘获，反抗军也与道尔、基斯就是否在德军的虎口中展开营救行动进行了激烈的争吵，最终反抗军同意接受基斯的指挥。他们在德军战俘营中救出了英格拉姆以及大量的马基团战士。在此次行动最后的撤离阶段，一辆德军装甲车的火力封锁了反抗军的去路，伊莎贝尔 · 杜芳丁自愿去执行爆破任务，但却由于撤离不及而




▲马基团著名的女领袖，英国特工南希 · 维克。


■马基团在商讨下一步行动。

在随后的爆炸中香消玉损。

介绍完道尔所亲历的战时之后，让我们再来看看在法莱兹包围战中这支虽然力量薄弱，但斗志昂扬的敌后武装——马基团。所谓Maquis，是法国南部方言中“野草”的含义，象征着法国人民不屈不挠的斗争精神，这也与毛主席对革命力量“星星之火，可以燎原”的著名论断有着异曲同工之妙。Maquis后来也成为了法国反抗军的统称，包括当时在各个法属殖民地由法国移民自发组织的反抗团体，甚至在中南半岛（越南、缅甸）也有马基团同日军战斗的记录。法国本土的马基团主要是在布列塔尼（Brittany）和法国南部区域活动，尤其是依托阿尔卑斯和利茂山（Limousin）进行针对德军的骚扰、破坏活动。马基团还经常帮助盟军飞行员、犹太人，以及其他被纳粹通缉的人士逃脱。1944年，德军决定在马基团活动的地区展开一场扫荡，此次行动中大量的法国平民以马基团支持者的名义惨遭杀害，在战争结束后的清算中，马基团没有放过参与这次暴行的任何一个德军刽子手。

在诺曼底登陆之后，马基团加速了从德军后方进行的游击战，他们炸毁了德军补给线，尤其是重点袭击德军向前线运送补给的中转站。登陆作战的性质，决定了盟军获得补给的速度要远远落后于拥有大后方支援的德军，于是盟军总部也将为后援到达争取时间的希望，放在了马基团的身上。除了向法国后方空投大量的武器弹药以外，盟军还通过BBC广播电台向马基团传达了大量的暗语信息，如抵抗军就是通过“早上的乌鸦三次唱歌”这句暗语，获知了盟军即将展开的D-DAY行动。随着盟军挺进的深入，马基团也放弃了以往的游击战，而选择了与德军的正面对决，1944年6月20日，由英国特工南希·维克（Nancy Wake）率领的7000人马基团战士对纳粹展开了大规模的进攻战。大多数的马基团都对德军实行不留俘虏的政策，这也使得战争后期德军宁可向盟军投降，也不愿意与马基团交战。

战后戴高乐总统宣布各地的马基团就地解散，大多数的自由战士们回到了自己的家乡，也有不少人加入了重建后的法国军队，成为了后来法国军方的中坚力量。

作为游击队，马基团当然不可能有制式服装，在战斗以及地下活动中，自由战士们会戴着一顶巴斯克贝雷帽作为识别。无论是对马基团形象的刻画还是他们的战斗方式，《COD3》这部作品都体现出了严谨的一面。



美军 尼古拉斯二等兵 *Private Nichols*




■夺取小镇Mayenne之后，这里只剩下了这样一片废墟。


■尚布瓦城主的城堡。

第29步兵师二等兵尼古拉斯是此次法莱兹包围战美军行动的主角，参与了对小镇Saint-Lo的夺取行动。他所在的小队由喋喋不休的赫克利斯（Huxley）二等兵、责任感极强的中士麦克科林（Mcullin）、迪克森（Dixon）下士以及动辄就要逃跑的二等兵古佐（Guzzo）组成。由于整个部队在战斗结束之后已经建制不全，尼古拉斯被第90步兵师收容后，在Saint Germain-Sur-Seves地区的森林中，以树木作为掩护，与纳粹进行了残酷的拉锯战。

在夺取小镇马耶尼（Mayenne）的战斗中，大势已去的德军在小镇惟一连接东方的渡桥上安放好了炸弹，赫克利斯在执行拆弹过程中身负重伤，小队指挥官麦克科林用生命解除了这一威胁。战斗结束后，迪克森被提升为中士，并担负其了小队领袖的职责。

此时战局的发展越来越有利于盟军，德军在三面包围的情况下，已经表现出了撤退的意图，而美军则必须在德军全面溃退前，占领他们惟一的活路。1944年8月19日，尼古拉斯所在的90步兵师与波兰第一装甲师的先头部队在法国小镇尚布瓦（Chambois）回合，共同抵挡了德军第七军团的拼死冲击。此战中德军占据了绝对的数量优势，而盟军则依靠空中优势牢牢的把住了这一咽喉要道，这在游戏中也得到了充分的体现：尼古拉斯所在小队的任务，是守住一个至关重要的火力点，对德军进行阻挡射击，但由于寡不敌众，被迫从这里撤退到了第二防线，此战中迪克森后背重伤，不久后英勇牺牲。而一向胆小怕事的古佐成为了小队中军衔最高的士兵，在这一关键时刻，他承担起领袖的指责。古佐不顾一切地冲出掩体，向德军进攻队形投掷烟雾弹，为空军进行火力支援标示，也成为了此战胜利的关键。

波兰战役 博哈特下士 *Corporal Bohater*

博哈特下士是波兰第一装甲师的一名坦克驾驶员，并没有经受过系统的步兵军事训练，但在法莱兹决定性的262高地防御战中，博哈特表现突出，协助部队成功把守住了这一咽喉要道，阻止了德军的逃跑。

历史上波兰部队对262高地的占领，以及后来对整个战局所带来的决定性影响，从某种意义上来说也是巧合的产物：第一装甲师原计划夺取尚布瓦（Chambois），但由于口音的关系，被当地向导带至了CHampeaux，8月18日波兰军选择了攻占262高地，并就地展开防御，结果误打误撞，占据了这一处斩断德军逃生之路的命脉。262高地能够阻绝德军从东而来的增援部队，并且还能够用火力来封锁尚布瓦同惟慕杰（Vimoutiers）之间的一条关键公路，这等于是将德军陷入了四面合围的危险境地，而此时德军认为自己尚有一线生机，而对手又是自己向来看不起的波兰军队，于是一窝蜂的冲向262高地，这也带来了整个法莱兹战役最大规模的一场阻击战。

加拿大第22装甲师于21日早晨赶到262高地进行支援时，波兰军总共付出了1300人左右的伤亡，而德军则被打死了2000人，5000人沦为了俘虏。波兰也以这样辉煌的战绩，报了当年纳粹闪击自己祖国时的一箭之仇。

在《COD3》的波兰战役中，博哈特所在的装甲部队一路歼灭溃退中的德军第七军团，在到达262高地之后，由于坦克被毁，博哈特不得不拿起轻武器，以步兵的方式作战。德军在高地下尸横遍野，而波兰军也遭受了惨重的伤亡，博哈特的战友努丁斯基（Rudinski）和科瓦尔斯基（Kowalski）相继阵亡，这也是一场意志和耐力的比拼，谁坚持到最后，谁就将获得胜利女神的垂青。在关键的时刻，加拿大方面来了一个无线电通讯兵——巴伦二等兵（Pvt Baron），在先前的加拿大战役中，巴伦被罗比查德上尉斥责为一个懦夫，然后被派遣到波兰军中作为联络员。巴伦的到来使得守军获得了加拿大炮兵的火力支援，但不久之后他死于流弹，用生命来捍卫了自己的荣誉。在最后一场战斗中，博哈特与幸存的战友负责了山地两个阻击阵地的防守，随着加拿大部队的到来，德军放弃了最后的希望。

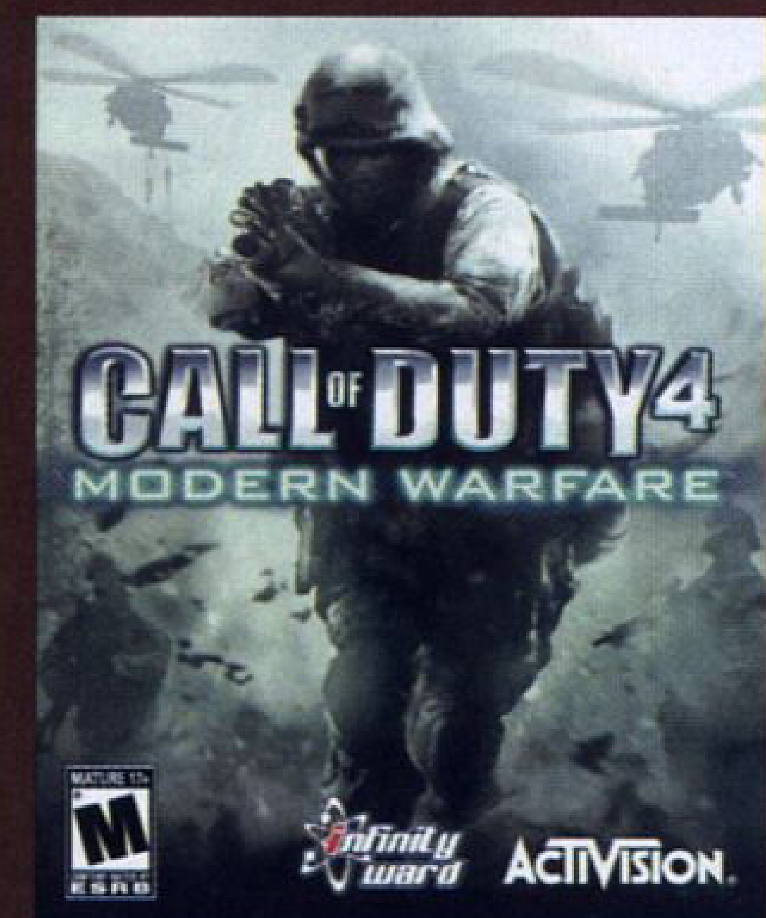
加拿大军 科尔二等兵 *Private Cole*

这是《COD》系列首次加入三大阵营（美、苏、英）以外的盟军视角，主角是来自加拿大第四装甲师的二等兵科尔，而这个战役中最为“出彩”的，要数通过科尔的视角为我们展现的一位指挥官——罗比查德中尉(Lieutenant Robichaud)，并不是因为他的形象如何英勇，而是罗比查德是《COD》系列中惟一一个以非高大全形象出现的指挥官，这也显得他更具有人性化的一面。

作为参加过两次世界大战的老兵，罗比查德勇敢无畏，但也过于自信、骄横跋扈，他以一种近乎“意识流”的态度去指挥手下。罗比查德在面对战机时，经常要求手下不顾敌我双方力量的对比，对目标展开亡命突击，他的战术指挥完全建立在自己的主观想象之上。在加拿大“阿尔盖·萨瑟兰高地排”夺取一个工业基地之后，科尔所在的部队与波兰方面的第一装甲师会师。

在胜利面前，罗比查德在接下来一个解救盟军被俘坦克手的任务中，心血来潮地准备放弃战俘营救，而攻占整个由德军控制的小镇。结果虎王坦克的到来，使得加拿大的轻步兵们全线溃退。罗比查德也被炸成重伤，在科尔的救助下，他总算捡回了这条命，同时也生平第一次意识到了自己所犯下的严重错误。


■德军向加拿大部队投降。



使命召唤 4 现代战争
CALL OF DUTY 4 Modern Warfare

导演 Keith Arem
编剧：Jesse Sterm
作曲：Stephen Barton，Harry Gregson-Williams

在这部作品所描绘的近未来世界观中，中东极端分子阿尔阿萨德（Al-Asad）和俄国分裂集团匪首扎卡耶夫(Zakhaev)发动联合叛乱，美国海军陆战队武装侦缉第一连和英国SAS部队Bravo小队，对这股恐怖势力予以清剿。第一次离开二战题材的《COD》系列作品，也将玩家从波澜壮阔的二战战场，带入了惊心动魄、紧张激烈的现代反恐战争，如果说夜视仪、AC-130炮艇机、“标枪”反坦克导弹所带来的仅仅只是形式上的改变，那么大量小规模、高烈度的冲突，以及革新后的叙事手法，已经让“《COD》系列”实现了了风格上的大转型。

《现代战争》也是"《COD》系列"对角色刻画相当深入的一款作品。尽管反恐战争的题材，使得这款游戏无法再用表面的“人海战术”来进行战场造势活动，但游戏中的登场人物数量并不亚于之前任何一款《COD》作品，并且无论是主角、NPC还是匪首，都各个个性鲜明，令人过目不忘。

在游戏的单人战役中，玩家从六个主角的视角来体验这场反恐战争错综复杂的过程。两大流程中戏份最大的角色为绰号为“肥皂”的SAS部队士兵迈克塔维什(MacTavish)，以及后来不幸死于核爆的美军陆战队员保罗·杰克逊(Pual Jackson)。此外供玩家体验其主视角的还有美军AC-130炮艇机上的武器手、一名从民航客机上解救VIP的SAS队员（游戏通关后的奖励关），以及出场即被带到刑场处决的中东某国总统阿尔·弗拉尼(Al-Fulani)。普莱斯也在闪回任务中，在过去的时空中重温当年的荒原猎杀战。



在NPC方面，"《COD》系列"中“万年老不死”的普莱斯队长（这一角色由英国演员Billy Murray配音）、普莱斯的左膀右臂盖兹（Gaz，配音为英国演员Craig Fairbrass），成为了全程伴随“肥皂”作战的良师益友，他们在最后关头的牺牲，也感动了屏幕前的每一名玩家。美军方面出场的NPC包括特遣队的指挥官瓦斯克斯中尉（Lieutenant Vasquez，由美国演员David Sobolov配音）和参谋中士格里戈斯（Staff Sergeant Griggs，由制作组动画师Mark Grigsby担任动作捕捉和配音）。格里戈斯也在俄国与“肥皂”回合，他找到了自己的老相识——俄国政府军中士卡马罗夫(Kamarov)。迈克米兰(Macmillan)上尉是此次SAS行动的最高指挥官，在几十年前的闪回任务中，他也曾经作为当时还是菜鸟的普莱斯的导师，一同在乌克兰进行过针对扎卡耶夫的狙杀战。

迈克塔维什中士 *Segeant MacTavish*

迈克塔维什以中士的军衔开始了他在SAS部队中的生涯，这与现实中SAS对待新人的做法有所不同：这支精英部队一向要求新加入者从头开始，无论曾经拥有过多高的军中履历，都必须从最基层开始做起，这是SAS的几十年来的传统。当然游戏中也就迈克塔维什的这种特殊待遇进行过解释：他所在的单位(Bravo Team)的一名中士被调走了。尽管如此，迈克塔维什必须接受SAS的基础训练，包括在著名的CQB训练基地——“杀戮房”(Killing House)中的测试。

随后，小队在电闪雷鸣中乘坐直升机，在白令海峡的一艘货轮上实施索降，他们的任务是清除船上的所有敌对武装人员，并调查货舱中的违禁物品，而最终他们的收获也让每一个人吃惊：这艘货轮居然运载着一枚核弹！就在小队准备进行进一步调查的时候，雷达探测到不明国籍的米格战机正在朝货轮的方向袭来，迈克塔维什跟随队友紧急撤离，并在货轮沉没前的一瞬间，抓住了普莱斯队长的手。

接下来，迈克塔维什、普莱斯和盖兹潜入俄国被叛军控制的地区，去营救为他们提供情报的俄国人尼古拉，营救行动非常顺利，但在撤退过程中，直升机在叛军防空火力的打击下坠毁，幸存者们被迫在敌人后方杀出一条血路。在代号为“野火”的AC-130炮艇机的火力援护下，小队得以在第二撤离点登上直升机逃出生天。



在获知阿尔·阿萨德的儿子Kahaled隐藏在阿塞拜疆的一个村庄中之后，Bravo小队决定前往抓捕，以获取阿尔·阿萨德的位置。行动成功后，被活捉的Kahaled却说不出父亲的藏身地点，普莱斯一怒之下将其处决。第二天，迈克塔维什被任命为小队的火力支援手，配备了M249机枪和M21狙击枪，他还在任务中用从一架坠毁黑鹰直升机上拆下来的火神机枪，以及遥控炸药，在接下来的突围战中大量消灭了叛军的有生力量。

在最后一个任务中，美军和英军同时获知了扎卡耶夫将启动一个核弹基地，美军陆战队和英军SAS对基地展开联合作战。迈克塔维什的任务是炸毁设施的电力供应系统，以瘫痪叛军的洲际导弹发射能力。在任务完成后，小队乘坐吉普车，在敌人的空地追击下朝着撤离点冲刺。就在吉普车驶过一座大桥的时候，叛军的米-24“雌鹿”直升机所发射的火箭弹引爆了路旁的储油罐，巨大的爆炸将吉普车掀翻，格里戈斯将迈克塔维什拉到了掩护物之后就被叛军射杀，整个SAS队员全部丧失了作战能力。随着直升机的缓缓落下，扎卡耶夫带领保镖出现在了反恐战士们的面前，他们毫不手软的杀死了盖兹和其他两名SAS队员，就在希望全部失去的时候，一架俄政府军的米-28“浩劫”拍马杀到。在这千钧一发的时刻，已经奄奄一息的普莱斯用最后的力量，朝迈克塔维什丢出一支M1911手枪，迈克塔维什随后扣动扳机，将匪首扎卡耶夫射杀。但在这场战斗中，迈克塔维什几乎失去了Bravo小队的战友，随着担架的缓缓升起，望着地面上昔日战友们的遗体，留给迈克塔维什以及屏幕前玩家们的，只有残酷战争带来的无限感伤。

在即将推出的《使命召唤 现代战争2》中，迈克塔维什再度出境，只不过这一次他是以战友的身份支援新任主角“蟑螂”作战。此时的“肥皂”也已经履行起了普莱斯的职责，成为了一名小队指挥官。此外，原先的SAS Bravo小队，现在也升级为了141特遣队（Task Force 141）。这支部队由SAS第22团、三角洲、游骑兵、海豹、俄国阿尔法以及中情局外勤部队的精英们组成，共同应对新一轮的恐怖浪潮。141特遣队的原型，是现实中的121特遣队（TF 121），这是在美军“联合特遣部队”概念指导下组建的特别作战单位，其前身正是1993年三角洲与游骑兵在摩加迪沙进行的协同作战单位。目前TF121的主要任务是在阿富汗以及伊拉克定位/清除“恐怖分子”的高级人物，其作战行动对外从来不公开，因此我们对这支部队的情况知之甚少。



保罗·杰克逊中士
Sergeant Paul Jackson

杰克逊是陆战队武装侦组部队的一名中士，在中东爆发恐怖暴乱之后，被派遣到一个无名国家。根据游戏简报画面中的卫星地图来看，杰克逊所经历的战斗包括了伊拉克和沙特阿拉伯的部分领土，因此《COD4》的舞台并不是完全架空的。

正如当年摩加迪沙的任务目标那样，美军希望通过以直升机索降方式，根据线报从一个中东城市中抓捕匪首阿尔·阿萨德。但在清除了一个住宅区和电视台之后，并没有发现阿萨德的行踪。

在第二个任务中，杰克逊和小队前往支援一辆受困的M1A2主战坦克，他们的任务是营救坦克的乘员，并就地修复坦克。任务完成后，在重火力、重装甲的支援下，杰克逊所在的排攻占了一个由恐怖分子控制的城镇。

在接下来的“震慑行动”中，杰克逊营救了一组被压制的陆战队员，并且帮助他们乘坐直升机撤离。在一架眼镜蛇直升机被击落之后，杰克逊赶到了坠机现场，在弹雨中奋不顾身的将驾驶员救出。在大部队全部登机准备撤离之时，恐怖分子引爆的核弹摧毁了这里的一切，尽管杰克逊并没有在核爆现场丧生，但在核爆后地狱一般的世界中，坠机带来的重伤以及核辐射很快夺走了杰克逊的生命。

杰克逊是“《COD》系列”历史上第一位最后以阵亡的方式为自己的出场划上句号的主角，同时他也是第一名由有色人种担纲的主角。在游戏的主视角画面中，杰克逊戴有一双手套，这使得我们难以辨别他的人种。而在之前E3 2007上演示的视频中，他裸露在外的手呈褐色，因此推断杰克逊应该是一名非洲裔或者拉丁裔美国人。此外杰克逊还是《COD》系列中第一名确认有自己子女的主角，在核爆后的过场画面中，你会听到一个童音在呼唤：“我爱你，爸爸。”







普莱斯上尉
Captain Price

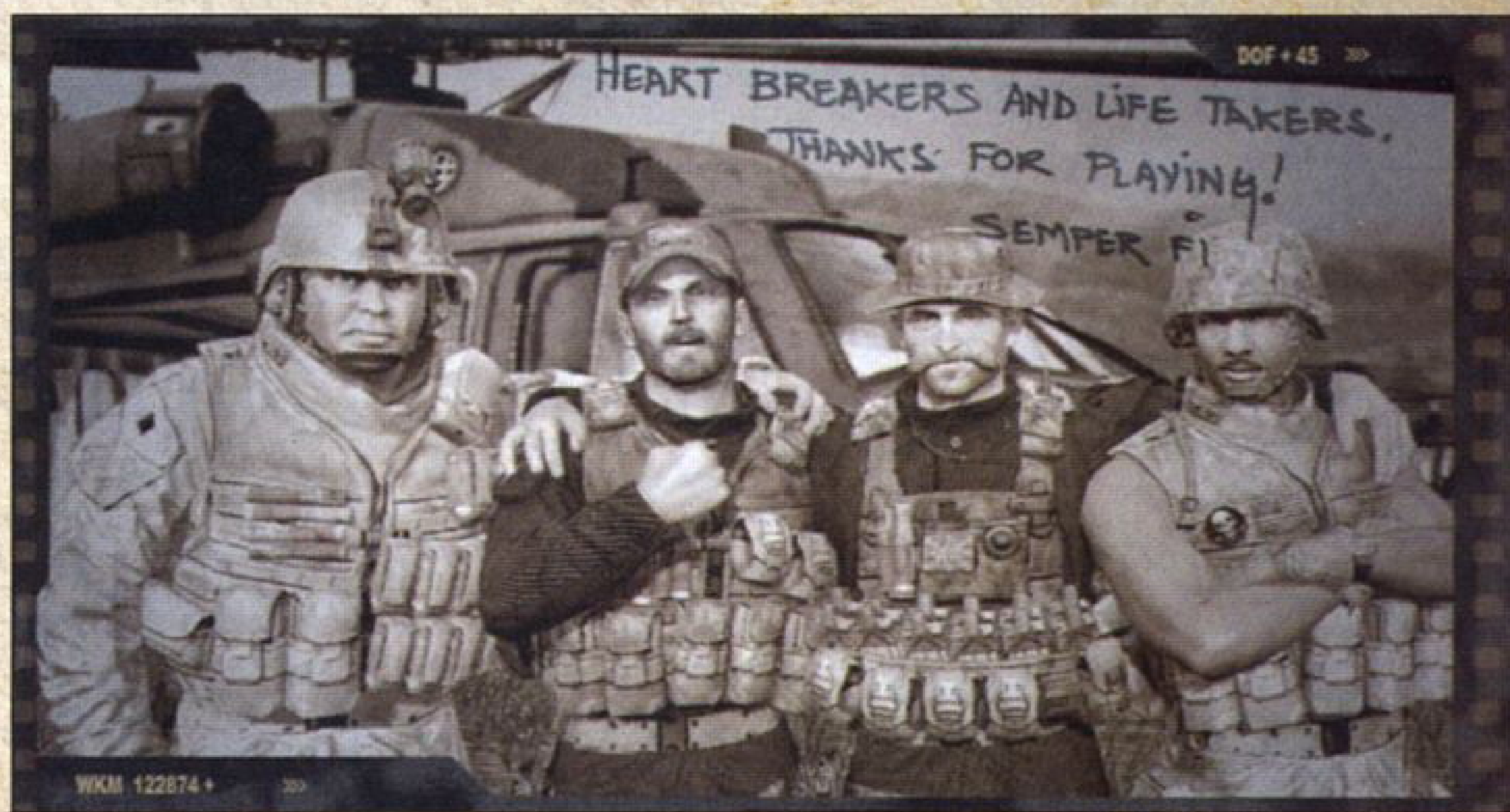
普莱斯上尉堪称是贯穿了整个"《COD》系列"的核心人物，从二战到现代反恐战争，他永远都是英军特种部队的领袖、永远都是标志性的"品客大叔"造型，他不但对于子弹有着极高的抵抗力，而且还从来不畏惧时间的侵袭。对于普莱斯"老不死"的邪恶本质，一个最合理的解释（同样据说也是来自官方的解释），就是《COD4》中的普莱斯是二战中普莱斯的儿子。但谁又能解释在《COD4》的结尾，前来支援的俄国政府军士兵已经对躺在地上的普莱斯放弃了最后的抢救，而在即将到来的《现代战争2》中，普莱斯再一次以意料之中，同时也是情理之中的方式再一次登场呢?

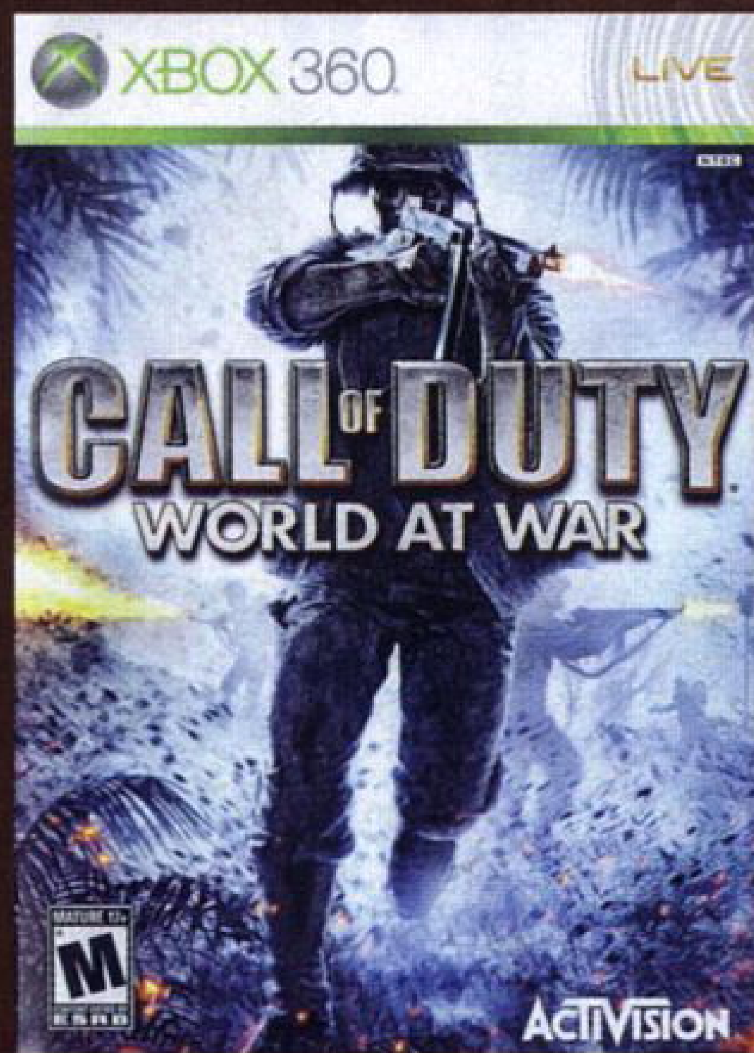
15年前，当时还是中尉的普莱斯与迈克米兰上尉一道潜入乌克兰切尔诺贝利这个曾经的灾难现场，意图刺杀当时正在以这片无人区作为恐怖主义基地的扎卡耶夫，但普莱斯的M82重型狙击枪仅仅打断了扎卡耶夫的一支胳膊。在随后的脱出战中，迈克米兰的一条腿受伤，普莱斯没有放弃这位良师益友，他硬是将迈克米兰扛到了撤退点。二人在撤离点周围依靠阔刀地雷和狙击枪，为友军直升机的到来争取到了时间。战后伤残的迈克米兰开始从事文职工作，而普莱斯则继续在SAS部队中，从事着与自己年龄不相符的冒险。

从某种意义上来说，《COD4》也是普莱斯同扎卡耶夫这一对老冤家的再度聚首，普莱斯以Bravo 6作为代号，带领整个Bravo小队一路奋勇拼杀，整个小队最后也以生命作为代价，完成了自己的使命。

在1996年的切尔诺贝利狙击任务之前，普莱斯还于上世纪80年代参加过黎巴嫩内战。在第一次见到俄国政府军的卡马罗夫，他以一个老熟人的口吻问道："还记得贝鲁特吗?"暗示当时普莱斯和卡马罗夫曾经在美苏对抗的前沿阵地有过交手。


■大胡子普莱斯的造型已经深入人心。



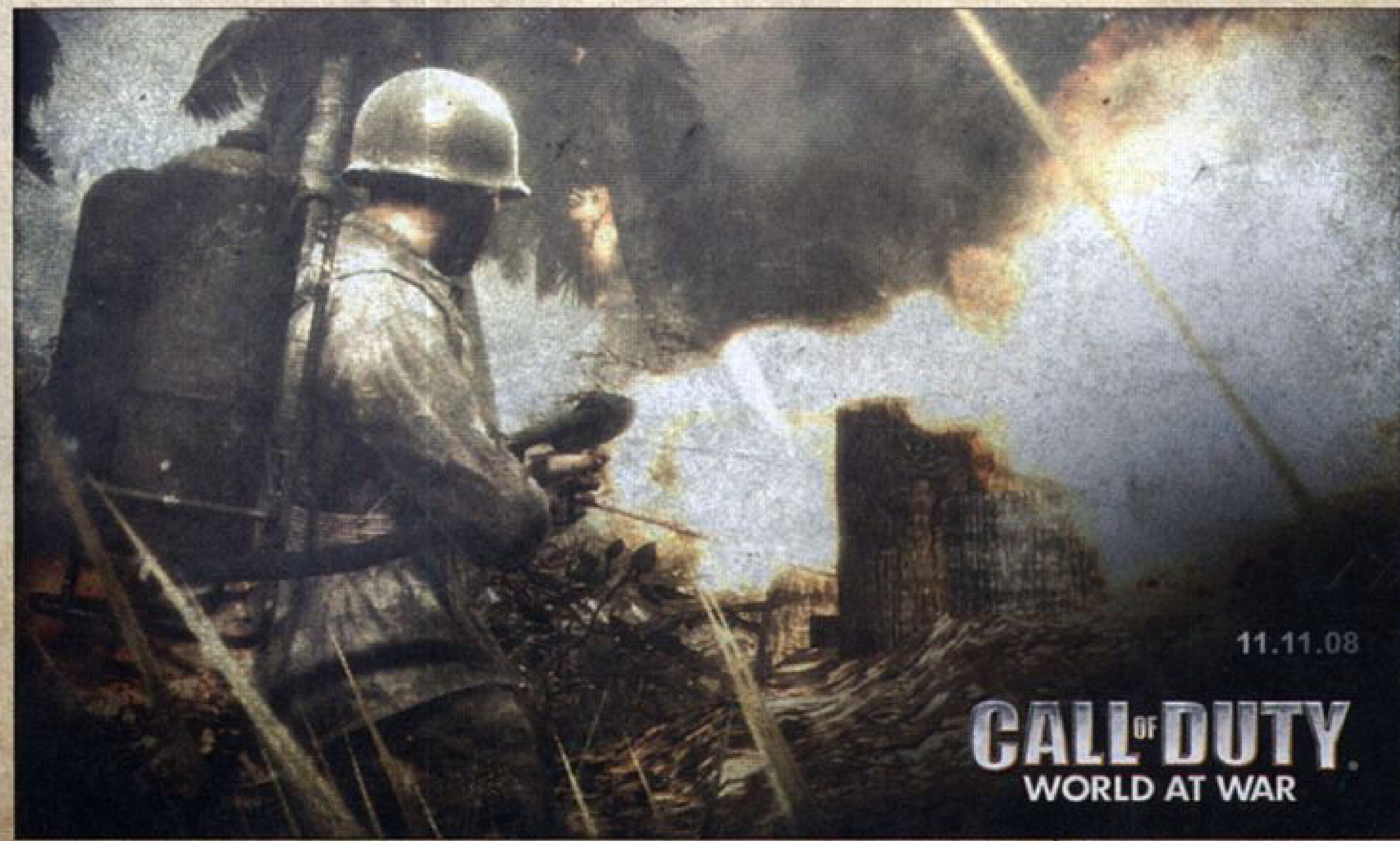


使命召唤 5 战火世界
CALL OF DUTY 5 World at War

导演：Margaret Tang
编剧：Patrick Doody、Criag Houston、Chris Valenziano
作曲：Sean Murray

《使命召唤4》"跳跃"至现代反恐战争题材，让不少《COD》玩家在感情上难以接受，而游戏高水准的表现说明了制作组依然可以驾驭一个现代题材的《COD》，以至于当《使命召唤 战火世界》宣布重回二战题材之后，很多玩家又对手上的AK47退化为了STG44，天上的AC－130"空中炮艇"变成了"卡特琳娜"反潜水上飞机再次感觉严重不爽。

就实际表现来看，让笔者重新找到了该系列的鼻祖——《荣誉勋章：联合奇袭》那种宛如置身互动战争电影的高投入感。这很大程度上是因为《COD4》在风格上的变化所"避免"的审美疲劳：从风格上看，前作的反恐战争题材在气势上显然无法与二战诗史相提并论，游戏刻意想要表现现代特种作战的隐匿性和高科技特性，也在每个关卡开始前进行了这方面气氛上的铺垫，但一到打起来，沿袭过往的关卡设计和玩法，使得游戏看上去更像是一个"现代MOD"。现在，打着回归大旗的不再受题材上的制约，厚积薄发的结果，也让在枪、车、球泛滥成灾的今天，依然成为了让人眼前一亮的优秀作品。



Gamespot网站对《战火世界》的评分为8.0，我想国内玩家的评价一定还要大于这个分数，能够痛击日本鬼子，本来就是不少玩家儿时的梦想之一。与早先的《荣誉勋章 血战太平洋》相比，《战火世界》中的"鬼子"不但做到了形似，更重要的是神似：日军以诡异战术和疯狂、残忍的作风来弥补其火力的不足，诸如鼹鼠战、树顶狙击、万岁冲锋等等日军惯用的战术，也在游戏中有逼真的再现。堑壕战、坑道清除作战、海岛登陆战、丛林混战等系列中从未出现过的场面，更是惊喜不断，令玩家大呼过瘾。

在本作，制作组"原创"电影化大场面的能力再度升级：在寂静无声、伸手不见五指的原始森林中，忽然闪光弹升起，接着无数埋伏在草丛中的日军端着明晃晃的刺刀，高呼"天皇万岁"的口号冲来；坐在登陆艇中的我们看到火箭弹、轰炸机将日军控制的海岛炸得火光冲天，犹如一片炼狱；在清除四门88炮之后，喊着"乌拉"的无数红军士兵在T34坦克的掩护和喀秋莎的"伴奏"下迎着弹雨扑向议会大厦……《战火世界》是系列第一款全程配有音乐的作品，制作精良的BGM，很好的起到了转场和调动玩家情绪的作用。游戏在整体节奏偏快的同时，依靠不断出现的大魄力场面，共同谱写了这幅气势如弘的二战画卷。

另外一个让整个流程紧凑的做法是本作关卡之间的叙事手法，以高速剪接将历史纪录片、演示幻灯片组合在一起，配合基弗·萨瑟兰和格雷·奥德曼两位巨星神情并茂的演绎，宏观战局的变化得到了生动的描绘。同前几作最大的不同，在于本作紧凑的结构。关卡的长度逐渐增加，早期的任务的流程明显偏短，这种前轻后重的分配，可以让游戏的兴奋点得到逐步释放。《战火世界》中的两条主线——太平洋战争岛屿争夺和卫国战争反攻阶段，其关连可谓是系列最小，但两场战争中截然不同的法西斯敌人，他们在装备、战法上的区别，让玩家在不断更换对手的同时，也在不断的根据对手的特性，而不是根据"剧情需要"来调整战法，这同时也避免了对玩家的重复刺激。更重要的是，二者之间在叙事手法和节奏方面高度接近，使得《战火世界》的单人战役显得一气呵成，玩家犹如置身反法西斯联盟的洪流之中，以风卷残云之势将这股恶魔势力一网打尽。

[美军 米勒二等兵 Private C.Miller]





在美军对马金环礁展开行动之前，陆战一师士兵米勒与其所在的小分队对该岛礁展开侦察行动，结果刚上岸就被日军俘获。在美军战役开始时，队伍中只剩下了米勒和派尔（Pyle）两名幸存者，其余战俘已经被日军在海滩上枪决（在真实的历史中，这群战俘们大都身首异处）。在拷打过程中，日军又割断了派尔的喉管，并且将屠刀伸向了米勒。命悬一线之际，罗巴克下士（Corporal Roebuck，由著名演员基弗·萨瑟兰配音，他也造就了《COD》历史上最富有感染力的一个NPC形象）带领营救部队赶到。随后小队对日军基地展开逆袭，在造成严重破坏后，利用码头的小艇成功逃脱。

两年后，已经成长为老兵的米勒、罗巴克和一名尚未成年的士兵伯林斯基（Polinsky），在苏利文中士（Sergeant Sullivan）的带领下，跟随陆战一师的先头部队登上佩里流岛。米勒使用无线电呼叫舰队的远程炮火支援，成功摧毁了日军的数个火力点和装甲集群。在转入就地防御之后，苏利文被疯狂的日军用东洋刀捅死，罗巴克被提升为中士，从而成为了这支小队的领袖。随后，小队占领了佩里流机场，胜利完成了任务。

七个月后，米勒与所在小队参与了整个太平洋战争中最为血腥的地面战役——冲绳岛之战。在装备严重缺乏的情况下,他们依然在瓦拉山（Wana Ridge）给予了日军重大杀伤。随后陆战一师对日军在冲绳岛上的最后一个据点——首里城展开总攻。在日军总部前的广场中，三人组遇到了一群要求投降的日军，但很快他们就发现，这是敌人的诡计。米勒可以选择救援久经沙场的老兵罗巴克，或者是乳臭未甘的毛小子伯罗斯基，但必须面临丧失一名朝夕相伴队友的结果。米勒和幸存者们吃惊的发现，原来这里还隐藏有大量的日军。这些丧心病狂的法西斯狂徒对美军小分队展开了万岁冲锋。在友军火力的支援下，米勒呼叫空军对日军的藏身处进行了精确轰炸，帮助他们实现了“玉碎”的梦想。

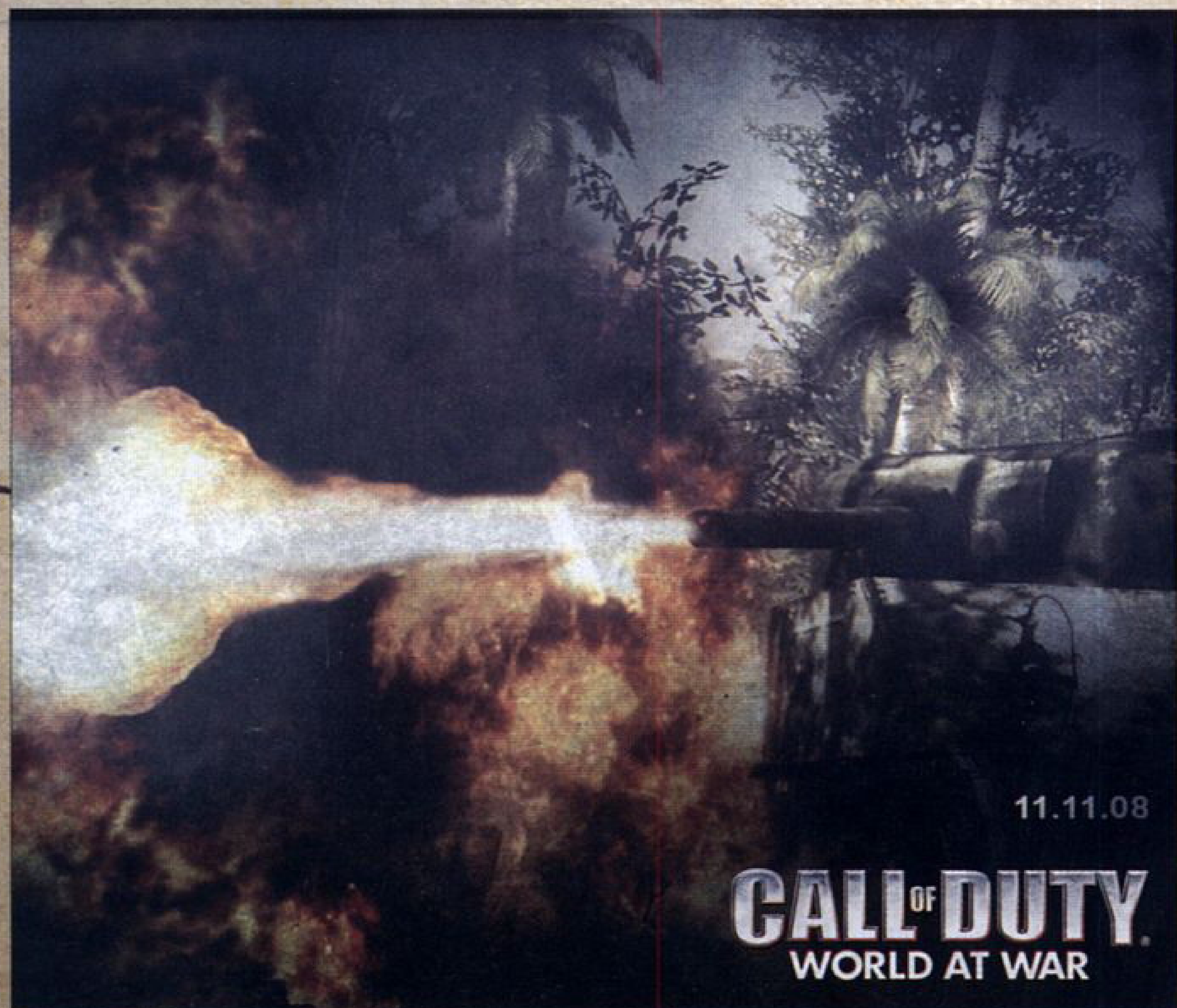
战役结束后，我们可以听到罗巴克曾经说过的那句台词——“我们可以全部回家”，面对这场给美军带来约五万人惨重伤亡的胜利，任何一个可以回家的人，在听到这句话时，心中一定百感交集。

美军战役中最令每一个玩家胆寒的，莫过于那些高呼口号，不知道从什么位置冲出来将米勒捅死的自杀冲锋者，这就是被美军称为“Banzai Charge”,被日军称为“バンザイ突袭”的“万岁冲锋”战术，它也是日军所谓“玉碎”思想的一种体现。其历史最早可以追溯到中国唐代李白药在《北齐书·元景安传》提出的“大丈夫宁为玉碎，不为瓦全”。1877年日本政府军击败发动叛乱的武士集团，西乡隆盛在负伤的情况下在鹿儿岛自杀。同年其官位遭到剥夺，并且在舆论上被塑造为一个反对天皇的叛乱分子，这使得民间对西乡隆盛的同情声浪日益增高。明治天皇也迫于形势，公开表示了惋惜之情。在黑田清隆的奔走下，1889年日本政府宣布西乡隆盛进行平反，追授特赦以及官爵，同时也将“玉碎”作为军人和国民必备思想，在具体化之后大肆鼓吹。

太平洋战争是美军与日军地面部队的第一次对决，在战场中美军士兵经常可以听到高呼“Banzai”（万岁）以及“Tennōheika banzai!”（天皇陛下万岁）口号进行刺刀冲锋的日军士兵，他们也将这种战术称为“万岁冲锋”。而实际上，这是对真正“万岁冲锋”概念的一个误解。日本陆军在整个太平洋战场的冲锋，也绝非好莱坞影视作品中那群高喊着“添诺黑嘴班载”、“大泥轰黄滚班载”，然后一窝蜂去送死的无脑白痴。在熟悉美军的特性之后，日军一般的阵地战进攻都是在黑夜掩护下，以三五个人为一组悄悄接近。

而真正到了“万岁冲锋”的阶段，已经是在弹尽粮绝的情况下单纯的求死举动，部队赤裸上身，甚至有部队杂碎枪支，用木棍绑着刺刀，高呼“万岁”口号对美军阵地进行自杀式冲锋。当然历史上也确实有“万岁冲锋”的结果就连日本人自己都没有想到的战例，如日军第一次万岁冲锋是1943年的阿图岛战役，当时日军弹药补给全无，剩下的约1000人向美军发起了万岁冲锋，那次冲锋居然干掉了美军一个营级指挥部和一个野战医院，杀伤了包括一名中校在内的上百名美军。塞班岛那次冲锋选择了美军两个团中间的空隙发起冲锋，击溃了美军一个营，甚至有部分人冲到了机场和海边，导致美军400人阵亡。不过美军很快就找到了应对之道：晚上都定好特殊口令，一有风吹草动，士兵全都进入事先准备好的掩体，然后向一切站着的和活动的东西开火，后方炮兵阵地迅速投入火力支援，这就是所谓“疯狂时刻”。这样一来，1944年之后无论是日军的集团是冲锋还是“万岁冲锋”，都没有占到过任何便宜。从当时美军只要一听到“Banzai”口号，就误认为是日军的大规模自杀式冲锋的情况来看，“万岁冲锋”所给美军士兵带去的精神压力，要大大超过其实际作战效果。

《战火世界》美军太平洋战役的剧情，基于陆战队老兵尤金·斯莱基（Eugene Sledge，1923——2001）于1981年撰写的长篇回忆录《与老兵在一起的日子》（With the Old Breed）。1944年，当时在陆战一师3营K连的尤金利用佩里流岛和冲绳岛残酷战斗的间隙，在随身携带的一本圣经的空白处，记录下了他所亲历的战场环境，以及战争的实质——“它让恐惧与污秽联手起来攻陷你作为一个人所拥有的一切感官和思想”，书中带来了大量第一手的战场惨状，比战地照片更加让人触目惊心。在冷战背景下，这本以记录战争来表达反战思想的回忆录并没有得到图书市场以及史学界的认同，但进入90年代之后，人们终于认识到了这本书的价值。至2007年为止，《与老兵在一起的日子》先后增印了七次。它不仅作为了《战火世界》的原型，还被HBO台改编为了系列迷你剧《太平洋》（The Pacific,《兄弟连》续集），预计在明年3月份播放。









苏军 德米特里・佩琛科二等兵 *Private Dimitri Petrnko*



"法西斯帝国毒瘤像一场瘟疫一样席卷全欧洲，他们的残忍夺取了苏联祖国无数男人、女人和孩子们的生命，他们傲慢的领导者与残酷无情的士兵，让斯大林格勒笼罩在一片阴云之中。"《战火世界》苏军战役紧紧抓住了"复仇"这一主题，第一关"世仇"（Vendetta）的开场一幕，套用了《兵临城下》瓦西里在广场喷泉的死人堆中一举狙杀五名德军的一幕，在游戏中，瓦西里变成了德米特里，而只会从事文选工作的政委丹尼洛夫中尉（Lieutenant Dannilov）被手部受伤的老兵雷兹洛夫（Reznov,由著名演员Gary Oldman配音）替换了。尽管场景类似，但游戏中却力图以这个压抑的开场，来点燃玩家的复仇之火：喷泉中堆满了红军战士的尸骸，天上则是德军遮天蔽日般驶过的轰炸机，地面上嚣张的德军士兵朝着死人堆中补枪。在德军小股部队离开后，德米特里艰难的向前爬行，却看到了一只从尸体堆中伸出的手，和一双能够转动的眼睛，"过来，记住我的话，总有一天，情况会彻底转变，我们要将战火燃烧到他们那里！"

即便在这样的逆境之下，雷兹洛夫都没有放弃胜利的希望，他交给了德米特里一支带有瞄准镜的莫辛－纳甘步枪，严重受伤的手部已经无法胜任狙击手这一职责，他将狙杀"斯大林格勒惨剧的总设计师"海因里希・阿姆泽尔（Heinrich Amsel）将军的任务，交给了身边的这个年轻人。在他的指导下，德米特里利用轰炸机的引擎声作为掩护，射杀了眼前落单的几名德军士兵，然后钻入了一栋建筑，躲避德军的搜捕。在射杀德军狙击手之后，德米特里为红军的一支步兵分队提供了狙击掩护，并在雷泽洛夫的带领和指导下，射杀了正欲撤离的阿姆泽尔。

3年后，德米特里作为62步兵师的先头部队，在作战失败后被德军俘虏。在德军准备将其处决之际，红军第三突击军团的一支小分队炸塌了一面墙，领队者正是当年自己的老战友——雷兹洛夫，他毫不犹豫的处决了三名受伤倒地的德军，而队伍中的新兵切尔诺夫（Chernov）则对雷兹洛夫的报复行为表示了极大的不满，"即便是正义的仇恨也是邪恶的。"。随后德米特里成为了第三突击军团的一员，在战斗中，雷兹洛夫对这位后生大加赞赏，并且努力将其塑造成士兵们学习的榜样，尤其要求被他认为是"仇恨不够强烈"的切尔诺夫以其为师。

在柏林攻坚战中，小队在地铁和隧道中与德军进行了一场残酷的猫鼠游戏，丧心病狂的德军放水淹没了整个地下设施，虽然雷兹洛夫和德米特里幸存了下来，但是很多红军士兵都将生命永远的留在了柏林地下。

德米特里参与了对法西斯的最后巢穴——议会大厦的总攻，他炸毁了防守广场的四个炮兵阵地，并且第一个冲入了议会大厦的正门。作为旗手的切尔洛夫被德军的火焰喷射器烧死，愤怒的德米特里和雷兹洛夫一层一层的清剿守卫这里的党卫军士兵。在大厦的天台上，德米特里手持一面象征胜利的红旗走向旗杆，却不幸被一名纳粹士兵使用P-38手枪射伤，雷兹洛夫冲上前去，用砍刀结果了这名纳粹党徒的生命，在他的鼓励下，已经意识模糊的德米特里将红旗升上了议会大厦。"你做到了，我的朋友，你每一次都能逃脱死神！"，"只要你还活着，我们这支伟大军队的心脏就永远也不会停止跳动！"耳边是雄壮的《牢不可破的联盟》，眼前世一面宣告法西斯末日到来的红旗迎风飘扬……此时是生是死，无论对于德米特里还是屏幕前的每一个玩家来说，真的已经不重要了。







结语

巴顿将军说过，战争是人类的不幸，没有战争则是士兵的不幸。这个在二战反法西斯背景下的观点，相信今天绝大部分的人都无法对此认同，因为和平才是人类最终的主题。二次大战已经过去半个多世纪，血与火的较量，已经渐渐湮没于历史的尘土之中，为了铭记那段历史，为了战争不再发生，人们有必要通过历史，再次去探寻那些震撼的过去。感谢《使命召唤》系列，奋勇的军人，无情的厮杀，战争的惨烈……它让我们再次走进那炮火纷飞的场面，让我们一起来领略战争的真相。

如今，《COD》已经逐渐淡出了二战题材，而将视角放在了全新的"现代反恐战争"舞台之上，从"再现"开始向"再造"过渡，这种大转型，无论是剧本框架、关卡设计还是叙事手法，甚至连最基本的带入感营造，都要面临一场巨大的变革，这也是《COD》系列越来越注重人物刻画和故事联系的原因。伴随着《现代战争2》即将敲响的战鼓，让经历过二战洗礼的每一位《COD》玩家，一同跟随使命的召唤，再度踏入这个熟悉而又陌生的战场！



在成长的过程中，每个人都要经历某种欲望觉醒之后，内心的风起云涌。

但是从小到大我们所受到的教育却又严厉指出：那是不行的。人类不能够太忠实于自己的本能，那就不算是高级动物而仅仅是动物了，所以长期以来，身为一个四肢健全、精力充沛的雄性，我们总是不得不自我约束，将那些坦诚的想法用“严于律己”牌卫生纸擦擦干净，然后扔进“社会道德行为准则”牌抽水马桶并按下开关，看着它“咻——”地一声在漩涡中被冲走，脸上露出集空虚、寂寞、欣慰、悲壮、自豪……于一体的表情。

而这个时候，我们惊喜地发现，在名为二次元的世界里，竟然生活着一群无拘无束的自由人！他们不因民众的目光而收敛，不为现实的压力而低头，不以少女的尖叫为转移！他们对挖掘女性外在美与内在美的热衷远比那些开采石油的矿工更狂野，他们抛头颅洒热血，为看到自己想看到的东西碰到自己想碰到的部位倾尽一生的心血！面对这样的他们，窝囊如我们，崇敬之情实在是难以言喻。他们和我们之间，隔着需要用光年来丈量的鸿沟。过去，我们曾经满怀着朝圣的心情称他们为偶像、英雄、人生导师、神……而现在，我们却必须称他们为“哥”！

对，哥。就是这么简洁有力的一个字，不仅拉近了彼此之间的距离，更表达了我们誓死追随的决心！漫漫人生道路上，我们离不开哥的指引。哥是我们的彼岸明灯，是我们的历史道标，是我们的精神丰碑。哥在哪儿，希望就在哪儿；在青春的世界里，我们离不开哥！

文 两色风景　美编 木仙

不要迷恋哥，哥只是传说
——动漫界好色之徒阅兵仪式

哥一号：八宝斋

哥出处：《乱马 1/2》。一部讲述男人变女人、女人变动物、动物变男人的让人对泡温泉和动物园丧失信心的恐怖漫画。

哥形象： 八宝哥的德高望重程度使得我们在这里喊他一声哥简直有高攀的嫌疑，毕竟他的年龄和阅历都已经到了埋进八宝山也不为过的境界了！八宝哥的身材十分娇小，只有二头身，巴掌稍微宽厚一点的人就能够把他像优乐美奶茶那样捧在手心。根据他本人极具想像力的描述，年轻时候的他高大伟岸梦幻美型，是因为上了年纪才仿佛一件质量不过关的衣服那样缩水到了这步田地。如今的八宝哥脑袋光洁如镜，一圈花白的头发仿佛一次性坐垫簇拥着马桶一样簇拥着他的后脑勺，他的下巴留着曼妙的胡渣子，嘴部又干又尖套上布偶装就能直接 Cos 猴子，这些元素组合在一起就像是一锅什么都往里加的乱炖一样令人反胃……八宝哥最令人惋惜的莫过于那乌龟一般的四肢，其短小程度让八宝哥无法将美少女拥入怀中。

哥伟业：

八宝哥几乎把身为一个哥所能干的所应该干的事情都给干完了！当他还是妙龄十八的好年华时，他就已经是现在这样武大郎见了会不知死活地大笑“哇哈哈你好矮喔！”的身材，但是那并未能阻止他沿街乞讨爱情的决心。他曾经秉承“身高不是距离，后宫不是问题”的泡妞原则向中国母老虎大本营“女杰族”发动饥渴的挑战，后果是被拒绝出了一个樱木花道听见后会觉得“人生不寂寞啊！”的天文数字。可是他并未因此气馁，而是擦干被打出来的血迹，背起从所有对不起他的女性家里 A 来的财宝，坚定地迈往下一个被拒绝的方向……

随着年岁的增长，八宝哥逐渐认识到了他在女性心中连八宝粥都不如的事实，因此他东方不亮西方亮地采取了曲线救国政策，将对女性的迷恋转移到了女性服装上！从此，他像是一个虔诚的服装制造厂商一样，游走于大街小巷，用鹰的眼睛捕捉晒晾在阳台上的服装，用豹的速度将它们纳入囊中！他的足迹遍布了日本所有女性出没的地方，包括海滨浴场、公共澡堂、网球场、医院、学校……他的服装收藏里有着整个日本社会的缩影！无数条拥挤的街道上，都留下了他背着塞满宝藏后比自己体积还要大的包袱逃命的身影，而背后是无数高举凶器的女性同胞。他







也曾经多次失手，被那些女性团团包围用打粉底一样的热情往死里打，但那仍未削弱他伤愈之后再战江湖的魄力。完全有理由相信，在八宝哥咽气的时候，他的弟子们所能够继承的遗产，将会是带有全日本女性体温的衣服，以及被讨债者堵在巷子里痛殴的宿命……

八宝哥的过人觉悟还在于他的一视同仁！他并不像那些一代宗师那样拘泥于门派之别、长幼之序，在他眼里，无论对象是弟子还是房东，只要具备美女的资本，他就会给予不偏不倚的骚扰。这样不搞特殊化、不助长歪风邪气的操守着实令人钦佩。而最为感人的是面对乱马这样本质上是男人的女人的油，他也照揩不误！无数变性人内心深处那不被认同的痛苦，就这样被八宝哥的咸猪手揉成了不值一提的鼻屎……

哥启示： 无论我们到了怎样的年龄，无论岁月是怎样压弯了我们的腰、染白了我们的发、疏松了我们的骨质、豆腐渣了我们的前列腺……只要眼底有爱，胸中有梦，我们依然可以昂首挺胸走上街头，用微颤颤的假牙对着年龄可以当我们曾孙女的美人说上一句"我想像泡老人茶一样泡你……"，或是对飘荡在风中散发着淡淡清香的秀发伸出我们形容枯槁的手……让我们将流太多鼻血而死作为余生的目标吧！

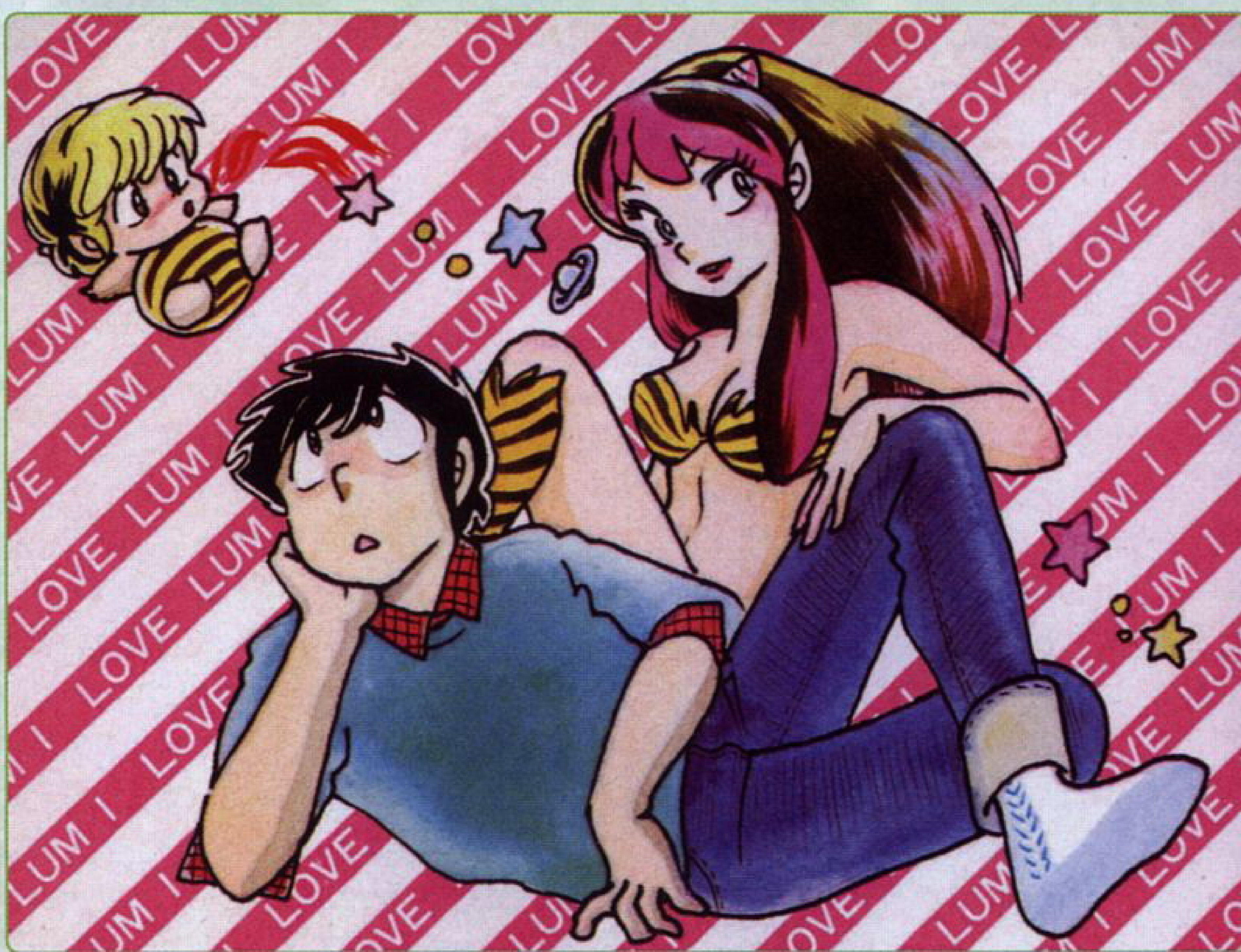
哥链接： 在八宝哥光芒万丈的一生里，曾经出现过少数志同道合的朋友，其中之一就是乐京斋。这位仁兄面对美少女时候表现出的老当益壮和精神矍铄都与八宝哥不相上下，而他最具品味的兴趣是利用一块七彩的墨对美少女伟大的前胸进行所谓的"拓片"，看着两位老伯手捧闪闪发光的拓片露出如痴如醉的表情，我们仿佛受到了美的洗涤，这才是真正的艺术啊！

哥二号：诸星当

哥出处：《福星小子》。一部神仙妖怪幽灵外星人有钱人穷人变态佬云集起来谈恋爱顺便毁灭地球的反动漫画。

哥形象： 阿当哥长着一张丢到人海里就会迅速被淹没然后沉底变成一具浮尸的脸，属于可以收进字典里为"平庸"、"平凡"、"好土"、"没特色"、"再见一百遍也记不住"之类词句作为注解以增强说服力的样貌类型。虽然他幸运地没有缺胳膊少腿歪鼻子烂眼睛，但是那没精打采的五官和缺乏运动的肚腩却足以让所有女孩子将他列入"地球上的男人死光了的话勉强可以考虑"的范畴。成年之后的阿当哥没准儿已经毁容或者整容过了，因为作者高桥留美子在画到他的未来相貌时总是用一种欲语还休的方式作为掩饰，还是说阿当哥在长大成人后终于如愿以偿变成了一个一旦真面目曝光就会马上被抓去吃牢饭的伟哥吗？

哥伟业： 阿当哥比起传统的哥其实幸运太多了，因为在他的人生里居然先后出现过两个妹子！遥记得阿当哥尚在与地球少女三宅忍交往的时候，对待其余美女还不过只敢偷偷瞄一眼而已，而当他的对象鸟枪换炮成了来自外星球的鬼少女拉姆之后，他就仿佛知道自己交上了"不管怎么花心老婆也不会跑掉"的好运一般，对勾女的兴趣犹如黄河泛滥一发不可收拾！而拜拉姆所赐，阿当哥开始有了很多接触到外星美女的机会，从而使得他的泡妞征途变成了星辰大海！基本上所有拉姆带来见阿当哥的亲戚朋友都会得到阿当哥如狼似虎的对待，包括拉姆的亲妈和阿姨，阿当哥竟然都宁杀错不放过！这种兔子专吃窝边草、肥水不流外人田的泡妞纲领是多么需要勇气啊……





然而阿当哥毕竟是长得太寒碜了！基本上所有美女在被这样的男孩扑过来的时候第一反应就是抓住他的领子左右开弓，遗憾的是阿当哥平时在家就经常接受爱妻拉姆的高压电训练，久而久之竟然衍生出了类似自我防御机制的能力，寻常攻击根本不能让他叫痛。拉姆姐的帮助无异于为阿当哥的泡妞大业添了砖加了瓦，这样的妻子真是打着太阳都没地方找。然而阿当哥在看着这样一位成天穿着比基尼（还是虎纹野性款式）晃来晃去的超级大美女时，反应竟然是无动于衷！对这何止是送上门来简直是送到喉咙口的肥肉，阿当哥表现出了令柳下惠也自叹不如的坐怀不乱，而宁可去外面自力更生打野食。这种不吃嗟来之食的精神实在值得我辈学习，而拉姆姐那身穿三点式以提高夫君品味、让他的饥渴度更上一层楼的激励行径也堪称全世界女性的楷模。

阿当哥的泡妞历程是坎坷的。他可以在见到任意一个长得不错的姑娘时拿着笔记本跑上去，将"请告诉我你的姓名年龄地址和电话号码"一口气说出，流利程度使人怀疑他在家里的时候经常对着台词本操练，否则很难达到这样的水准。从乌鸦天狗女到幽灵女到猫女到雨女到巫女到不男不女，如果把阿当哥曾经袭击过的女生编成一本书的话，后果大概是会出来一本《宇宙美女导航手册》。阿当哥对美女的重视已经到了心无旁骛的程度，就算是面临着被踢下粪坑的危险，只要负



责伸腿的那个人是美女，他也会第一时间发出"下次我们去看电影吧"的邀约。为了能在第一时间赶到美女的身旁，阿当哥还练出了一百公尺只需要跑七秒的恐怖脚力以及一身怪力。

哥启示： 将法律中与耍流氓有关的制裁条目统统当成某种会伴随着"噗"而出现的气体看待，怀着把少年感化院当成咖啡厅出入的良好心态跋涉在每一个搭讪与尾行的沙场上，对待家中痴痴守望的黄脸婆以及她所准备的狼牙棒要秉持"砍头不要紧，只要主义真"的觉悟，哪怕被一万个女生吐过口水也要坚信下一个女生会不一样……哪怕她吐的将是痰。要坚信，青春就是拿来死缠烂打的啊！

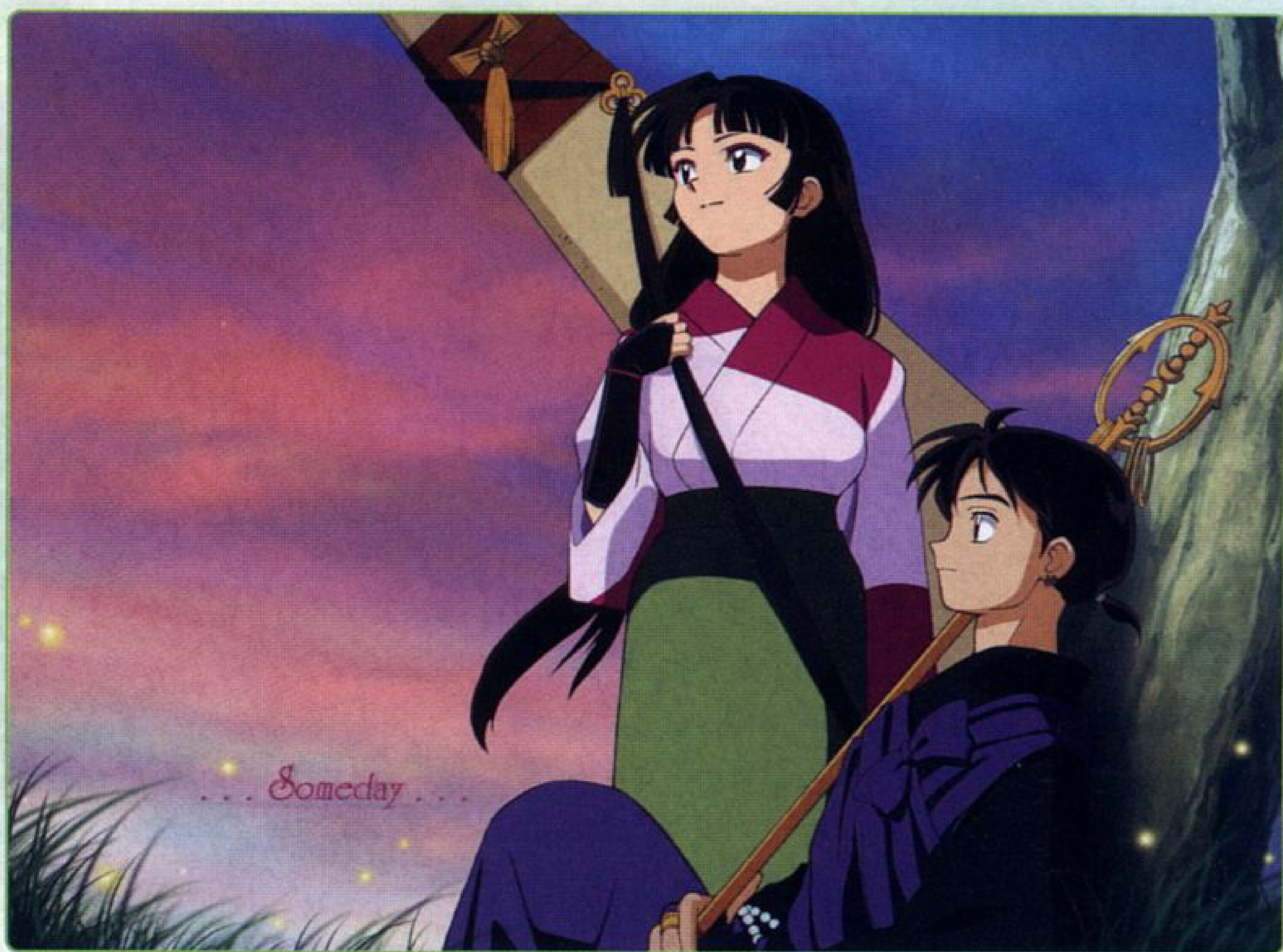
哥链接： 阿当哥的竞争对手名叫面堂终太郎，一个热爱章鱼和武士刀的油头粉面富家阔少，虽然口袋里有那么几亿的臭钱脸孔长得又比较帅，但是他面对美女时的烈焰雄心跟阿当哥却是不相伯仲的！区别仅仅在于他比阿当哥更有染指无知少女的条件，像这种注定要为地球人口增加压力的公子哥儿就应该塞到米缸里让他把"好黑啊好窄啊好可怕啊"说上一万遍。

哥三号：弥勒

哥出处：《犬夜叉》。一部关于某位没事就投井玩的少女跟她所养的狗相恋的重口味猎奇漫画。

哥形象： 所谓的斯文败类……就是指我们的弥勒哥呀！他是真正的面如冠玉，五官清秀之余还全身散发出侍奉古佛青灯之人所会有的那种神圣之光与浩然正气，让人一看就好有安心感。他平时经常穿着袈裟、戴着斗笠、拿着锡杖、怀中还揣着灵符，真乃不折不扣的得道高人是也。他还经常满口佛偈禅语，不经意就传达了许多做人的大道理，他如沐春风的笑容是那么抚慰人心，最关键的是身为法师的他不必像那些缺乏情趣的和尚一样把脑袋剃得跟鸡蛋似的光溜溜，方便了他可以自如游走于宗教界与花花世界……

哥伟业： 弥勒哥就是传说中的不良法师，在他那不可侵犯的外表之下藏着一颗见美女就想侵犯的心，所以说这位大师修的其实是欢喜禅吧……平时的弥勒哥虽然也干些把妖魔鬼怪当成蟑螂打的正义行为，但是他总不忘收取一定的酬劳然后去烟花柳巷找花姑娘乐呵乐呵，这种不因身分而怠慢的对美的执着与追求是多么高雅呀！每当与姑娘们共享天伦之乐的时候，弥勒哥总是人如其名，这边厢如传说中的弥勒佛般满脸微笑，那边厢双手娴熟地向少女伸去……所以说法师真不愧是出家人，他是多么热爱吃豆腐啊。





倘若口头婚约也可以受到民政局的承认与约束，那么弥勒哥被日本各地的少女以骗婚为由告上婚姻法庭是早晚的事情。因为他的兴趣爱好是对每一个看着顺眼的姑娘提出"请帮我生孩子吧"的要求，好像这种上来就跳过"让我们从交换日记开始加深认识吧"、"情人节要送我巧克力哦"、"说好了带我去甲子园哦"之类繁文缛节而直奔主题的告白方式真是干净清透丝般顺滑，并且大大提高了占便宜的成分，倘若弥勒哥每次那样说之后都有无知少女愿意投怀送抱，弥勒哥的后代大概早已桃李满天下了吧……好在那个时代的姑娘们都比较守身如玉，没有让弥勒哥轻易得手，不得已弥勒哥那生出一支足球队的人生志愿只能在他后来所娶的惟一的老婆珊瑚身上施展，于是珊瑚生了一个、两个、三个……弥勒哥这种把自己往种猪上靠的奋斗精神真是感动中国。

弥勒哥之所以那么热爱播种与他的身世是分不开的。因为受到了奈落的诅咒，弥勒哥的家族代代短命，逼得弥勒哥必须轰轰烈烈把握青春年华，将有限的生命投入到无限的挑战计划生育中去。幸好最后奈落被干掉了，弥勒哥也终于可以过上正常的生活，虽然不必再满大街地呼吁有志之士来为自己生孩子，但是弥勒哥一边念经诵佛一边对女信徒上下其手的形象永远活在我们心中！

哥启示： 弥勒哥用他的行动告诉了我们什么叫空即是色，色即是空，从此一切不登大雅之堂的行为我们都可以用极具宗教色彩的说法来进行美化。比如可以用"就让你我共赴极乐世界"来作为对姑娘爱的暗示，真正做到了泡妞布教两不误，即使有朝一日我们不幸因为某某事情而遁入空门，也可以在弥勒哥的精神鼓舞之下好好地上演一番"贼尼！竟敢跟贫道抢方丈"之类风花雪月的故事……

哥链接： 弥勒哥的祖父。虽然他只在回忆里出现，但醉心声色而被奈落暗算的遭遇实在是太有弥勒哥的风格了。就算不去做亲子鉴定也可以凭借猥琐程度来断定彼此确有血缘关系无疑，这种代代相传的好色基因真是比什么都坚固的羁绊啊！



哥四号：龟仙人

哥出处：《龙珠》。一部讲述可怜的地球如何被一群人三天两头毁灭又重建的超现实主义暴力漫画。

哥形象：虽然美国曾有一个"信龟哥，得永生"的脑残导演煞费苦心地找来了发哥担任龟哥的3D形象代言人，但是龟哥若真有那等容貌早就开后宫去了，谁有劳什子的空去拯救地球啊！真正的龟哥是那种仿佛把"糟老头"、"老不死"、"老不休"之类词汇犹如岳母刺字一般纹在脑门上的典型。他那光洁可鉴的秃瓢配上那风骚的山羊胡子再配上那副用来掩饰他的贼眉鼠眼的太阳镜，让人不期然想要罔顾尊老敬贤的传统美德将他往死里殴打……虽然年纪已经一把，但是龟哥仍旧新潮时髦，从衬衫到沙滩裤都花哨得很，而他身上最夺人眼球的莫过于那副沉重的龟壳了！那龟壳多么像历代色狼们所背负的沉重社会压力，多么像一柄虽千万人吾往矣的不屈十字架呀！

哥伟业：在被更多陆续前来的高手给冲进历史的马桶之前，龟哥可也曾经是世界第一强人。然而一代宗师的身分并未限制龟哥对生活的热情，刚登场的时候，他就用他那为老不尊的亲切度跟初次见面的未成年少女布尔玛进行了一番不道德的交易：用一颗从海里捡来的龙珠等价交换了黄花大闺女的裙底春光，这、这是何等的奸商行为啊！再之后他的下手对象是昔日爱徒牛魔王的女儿琪琪，面对这位飞机场的小姑娘，他给予了毫不含蓄的"你应该把胸部挺起来"的建议并亲自示范，雷得琪琪当场做出拿斧头把丫当柴劈了的冲动之举！这种豁出命也要调戏少女的勇气试问世间几人能有……

而后来的诸多事例更是让我们发现了龟哥卓越的经济头脑！比如去火焰山Cos消防队员的时候，他就要求感受布尔玛那广博的胸怀；当布尔玛来问他借潜水艇的时候，他也不失时机地索取了能够缩小身形好方便他偷窥别人上厕所的手表！由于龟哥来去瞄准的都是布尔玛一个，我们不能不怀疑其实在他心中，自己与布尔玛早就已经是一对雷打不动的CP，关于那些年轻时候所干过的荒唐事，想必布尔玛未曾告诉过她的外星老公贝吉塔，否则龟哥的最终下场保守估计也将是龟苓膏……

龟哥的爱还体现在他对培养下一代的孜孜热情上！当孙悟空与小林上门拜师学艺的时候，他给他们上的第一课就是"把你们认为靓丽的女生给我带来"，那刻，他的声线低沉犹如人口贩子……而当家里真的来了个大美女兰奇后，他又出于想看看对方穿泳装的倩影而扯出了"这是我龟仙流代代相传的护身衣"这种借口（你们龟仙流其实是个游泳社团吗？）、以男人的姿态穿上了那护身衣来打消兰奇那羊入虎口的顾虑！当那样一个已逾百岁的干瘦老头穿起神圣的泳装时，全世界的泳装都在那一瞬间贬值了……



龟哥还向我们示范了一个到死都没有妹子而只能跟一头雄性大海龟相依为命的老头该如何打发时间，那就是锁定电视频道，望眼欲穿地看着那些身着性感体操服的美女搔首弄姿的媚态……想想正常人类到了龟哥这样的年龄哪个不是含饴弄孙颐养天年，而龟哥却选择独自一人度过余生。龟哥，您简直是光棍们人生的下限……

哥启示：占美女便宜的机会是可遇而不可求的，一旦碰上了务必要将各种束手束脚的假面具统统脱掉，要毫无保留地直面内心深处那赤裸裸的欲望，然后以心灵去记录那很可能是空前绝后的幸福感，哪怕鼻血跟不要钱的自来水一样哗哗地流个不停。此外要能耐得住寂寞，既然选择了身而为哥的路，就一定要为万千后来人作出榜样。



哥链接：五短身材赘肉横溢的小胖猪乌龙。以外观条件来说乌龙哥跟龟哥那是半斤八两，但是乌龙哥却精通变化之术，虽然时间只有短短的五分钟，却也足够让他以帅气逼人的形象和美女做一个短暂的春梦，哪怕恢复原状之后他只能作为炸猪排唤醒美女的欲望。最不济的情况下乌龙哥还能够自己变成美女的样子当窗理云鬓对镜贴花黄，这种自产自销的娱乐方式虽然很可悲，但也正是无数宅男的梦想不是吗？说起来乌龙哥曾经变成布尔玛的样子（是她，又是她）对龟哥施予了爱的奉献，因此不排除这两个人私底下经常会凑在一起进行某些难以联想的情感交流活动。顺便一说乌龙哥对于女性内衣有着异乎寻常的执着，甚至初次面对神龙的时候，他都曾经用一句豪气干云的"我要内裤——"盖过了别人征服世界的野心，只是一想到这个世界居然是被一条内裤给救回来的，就突然好希望地球快点儿毁灭……

哥五号：则卷千兵卫

哥出处：《阿拉蕾》。一部女主角带头高举排泄物以昭告世人"无公害种植好"的环保漫画。

哥形象：千兵卫哥正常情况下是一个脸庞大得像脸盆、眼睛小得像眼屎、四肢短得像截肢的其貌不扬的矮胖子，特定时刻却可以宛如奥特曼那样进行短暂的变身，那个时候的他手脚修长、面容英伟，连小肚腩都不见了，很有一代科学大家的风采，不幸的是三分钟一过他就会立马打回原形，直教那些正准备心猿意马的姑娘们连忙悬崖勒马，换上一副比先前更加轻蔑的目光，让耐力无法持久的千兵卫哥羞惭不已……

哥伟业：千兵卫哥（竟然、居然、好歹、怎么





说、无论如何、虽然很不可思议是一位科学家，并且果真搞出过许多令人惊艳的发明，比如戴上后就能把满大街的男女老少看光光的透视眼镜啦，把书上的美女图片剪下来放进去就能蒸出一个大活人的电饭煲啦，环环相扣大费周章只为能掀起姑娘裙子的复杂机关啦，等等的，都是拿去专利局就会马上被转到警察局去的智慧结晶，这种化冲动为力量的科研精神是多么伟大啊，千兵卫哥他搞的不是发明，是寂寞……

千兵卫哥还是一个标准的死妹控和萝莉控，证据就是不甘寂寞的他居然发明出了机械娃娃阿拉蕾给自己作伴，没事就通过"帮我把厕纸拿来～"这样不知到底能获得什么快感的话语来对正值花季的阿拉蕾进行骚扰。在他一生的发明中，阿拉蕾是最大的意外，也是最大的失败。因为她的力量实在太强而身体太过结实，想要推倒她还不如开个铲车去美国推倒大楼来得现实……只有在阿拉蕾需要修理的时候，千兵卫哥才能够占得上风，只是面对着阿拉蕾那毫无女性魅力可言的南瓜短裤以及飞机场，他的眼眶是否也会在不知不觉中蓄满泪花呢……

跟大部分的哥相比，千兵卫哥可以算是人生的赢家，因为他居然娶到了仰慕已久的村花山吹老师！尽管山吹老师答应他求婚的地点是在马桶之上，但是那不会改变他们的爱比便秘更顽固的事实！可悲的是在跟山吹老师住到一起之后，千兵卫哥并未如愿过上幸福快乐的生活，就算他偶尔想要与娇妻温存一二，身边也会迅速出现由阿拉蕾领衔主演的电灯泡。以至于当千兵卫哥知道山吹老师怀孕了之后，脸上的表情都是惊愕的，迷茫的，上下五千年不求甚解的……他，他甚至跟理发店的大叔进行了一番"你知道小孩子是怎么做出来的吗？"、"其实我也不太清楚……"的对话！千兵卫哥！虽然大家都不会怀疑您有下一代已经堪称人类学的奇迹，但是神圣的繁衍过程真的可以这么蒙太奇吗！

哥启示：哥是一条不归路，即使拥有了如花美眷也可能一样难逃靠着 YY 来打发漫漫长夜的空虚，区别只在于以前 YY 的对象远在天边，而现在她可能近在床头……这种花瓶式的婚姻生活还真是卫生得让人掉眼泪。所以说与其执着于脱团，不如致力于开发出更多会大受男同胞欢迎的 YY 道具……

哥链接：仿佛是为了昭告"呔！莫当我中国无人！"似的，在千兵卫哥的损友名单中有一位来自友邦中华的摘先生。此君的荡漾程度足以跟千兵卫哥互别苗头，很是为我国争了一口气！不是每个人都有勇气当着儿女的面公然猥亵自己家与别人家的太太的。在摘先生的鼓舞与帮助下，千兵卫哥的耻力更上一层楼，两个有家室的老男人戴起透视眼镜坐在马路边饱览过往美女的窈窕身姿，那一幕不知是多少人心中"完美中年生活"的范本……



哥六号：山治

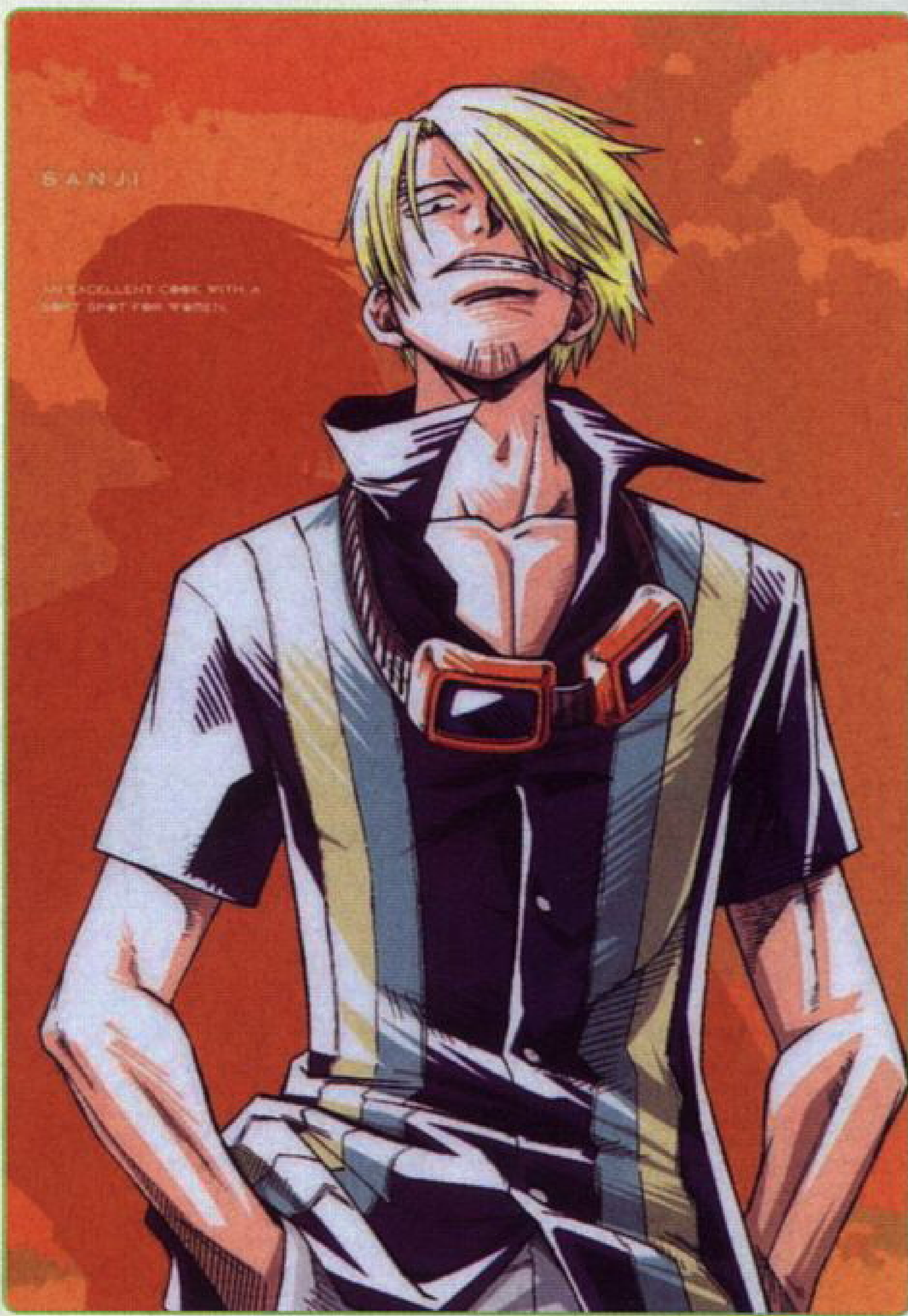
哥出处：《海贼王》。一部世界观好比孕妇的肚子那样越来越大、越来越大、越来越大……让人担心随时会流掉的伟大漫画。

哥形象：喝！终于出现一位能用玉树临风来形容的哥了！关键是这位哥尽管多玉树临风目前也只有花痴着一双桃心眼跟在美少女屁股后面的命运，这一点简直比那些可怜没人爱的哥更讨人喜欢……山治哥拥有一头飘逸柔顺的金发，一只眼睛总是深邃而神秘地藏在刘海之后，下巴上那仿佛发霉的须根以及总是叼在嘴里的香烟更是为他平添了几许忧郁魅力，而山治哥最令人心动的就是他那双匀称结实绒毛飘飘的美腿了！那腿，是会引发清纯玉女"快！快践踏我！快在我的脸蛋上留下脚印！"的冲动的腿，是炸鸡腿、金华火腿、蒙古烤羊腿联合起来也不能撼其分毫的举世无双的腿！



哥伟业：虽然山治哥本职上就是个每天忙于买菜洗菜切菜炒菜的欧巴桑，但是任何一个见识过他优雅上菜动作的客人都会情不自禁地被他那由内而外的家政气质所俘虏。如果要抓牢一个人的心就要先抓住她的胃，那么山治哥的厨艺之高明就必然可以将对方的大肠和小肠也一起抓牢！好像这种从嘴巴开始征服美女的本事果然是厨师的专利，当他们的话题从"今晚的菜好不好吃？"进化成"要吃饭还是先～吃～我～？"的时候，山治哥就成功了！

然而山治哥的命运是多舛的。自从他被伸缩自如的路飞收为后宫成员之一后，他就丧失了四处觅食的自由，日常能够接触到的女性也因此精简成了胸围一天比一天大的娜美以及至少比他年长十岁的罗宾，而精明的她们除了"这道菜真好吃"的赞美之外，从来不肯给予山治哥更为实质的好事，饶是如此，山治哥依然有求必应地出现在她们的每一声召唤之后，不以为耻反以为荣地称自己为"爱情的奴隶"，就算只能用眼睛这个颠覆消化系统的器官来享用冰淇淋，山治哥也心甘

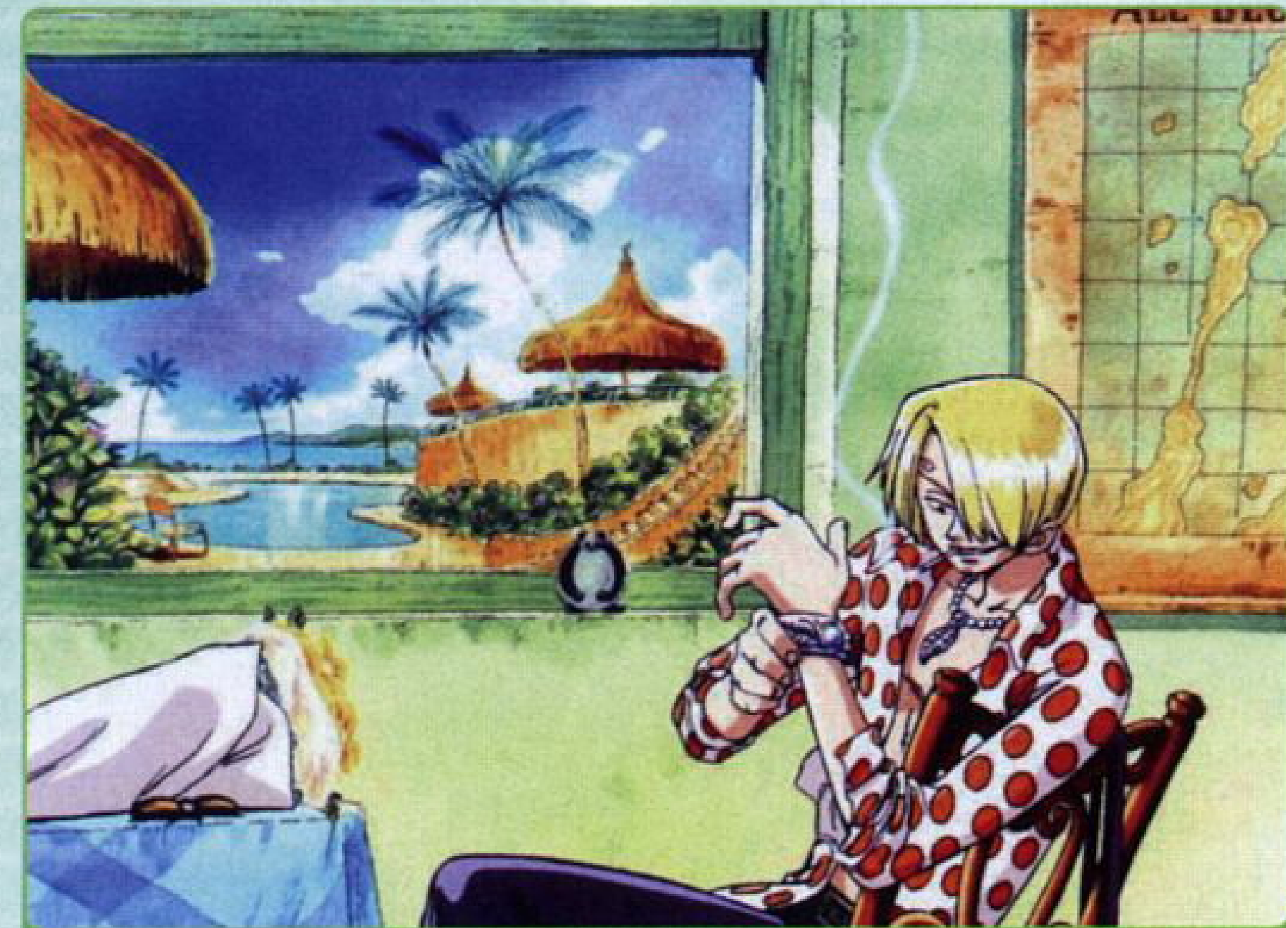


情愿！

山治哥的迷人之处还包括他对女性的宽容。诸如"能原谅女人说谎的才算男人"、"就算被活活打死我也不能伤害女性"之类的原则将他的骑士精神与受虐狂本质表现得淋漓尽致。山治哥最令人钦佩的地方还在于他的勇气与毅力，他曾经对



吃了之后就能大摇大摆去参观女澡堂、女厕所和女更衣室的"透明果实"梦寐以求，当发现该果实被人捷嘴先吃了之后，他像一个真正的男子汉一样选择了看开（虽然那之前，他将摧毁了自己梦想的那位仁兄打得连他妈都不认识了），而决定从今以后靠自己的力量去偷窥！如此恬不知耻、被警察听见后立马送入监狱吃牢饭的誓言，不知为什么从山治哥的嘴里说出来的时候特别让人感动、让人愿意祝福、让人甘心追随……



至于让山治哥迈入哥之神殿更深处的事迹是——自从他去到一个盘踞人妖的岛上之后他就顿悟了！他明白了真爱不分性别的道理，他不再肤浅地将眼光集中在女性身上，而真正进入了女性即我、我即女性的境界，看着山治哥浓妆艳抹穿起花裙在海边欢乐奔跑的倩影，我、我们除了祝福他搅基愉快之外，也没有别的事情可以做了！

哥启示： 只要身怀一技之长，必然会有异性为我们的可取之处所倾倒，哪怕对方是一只肚皮上有着三重褶子、找你的目的是把你当成长期饭票的恐龙……无论何时何地都要保持身而为男的风度，要有广阔的胸襟加强劲的臂弯，要懂得知足常乐，要能从美女的随便一个微笑里解读出"今晚我是你的人了"的可能性；最后，山治哥用他的娘化告诉我们，真情无痕，大爱无疆，相知相许的世界，只要用一颗炽烫的心灵就能相互守望。山治哥，感谢您为那么多的单身汉找到了新的方向！……话说草帽海贼团的未来会是怎样啊！

哥链接： 腿比山治还长、情感的流露比山治还要直接的骷髅音乐家布鲁克！

如果说山治那含蓄、不动声色、循循善诱的泡妞手法宛如跟踪狂和爱情骗子那么迂回，那么布鲁克就简直有着当街耍流氓一样的爽朗与嚣张啊！并且他还完全不顾自己已经死得只剩一把白骨的事实，这种"死了都要 High，不淋漓尽致不痛快"的情操就连山治都得叫上一声"哥"呢！

哥七号：自来也

哥出处：《火影忍者》。一部讲述某正太跟九尾狐结合后还欲求不满地狂追另一位同性美青年的耽美漫画。

哥形象： 那真的是人类吗？那真的不是一只学人穿着衣服的大马猴吗？瞧他那狂乱的发型、惊悚的化妆、没品的穿着、粗俗的言行……如果不说人人只会以为这是个没啥生意的马戏团团长而不可能是什么传说中的三忍之一吧！他、他的脑袋上居然还明目张胆地写着一个"油"字！不用标榜也没关系！光看你的脸就已经感觉够腻歪的了……然而自来哥似乎从来不 Care 外形，证据是他没事还经常变成蛤蟆啥的，让自己那本来已经在贫困线上挣扎的容貌几近跌停。通过这样自暴自弃的行为，自来哥向我们传递了一个真理：真的汉子，不靠脸蛋吃饭（但却可以靠脸蛋使人呕吐……）！



哥伟业： 这是一个很有流浪诗人气质的哥。他像是无根的浮萍那般四海为家、流窜作案，大江南北的女性聚集地都留下了他严谨取材的身影……通过对那些矜持的少女们的观察，自来哥写出了一本又一本极具人文气息的著作《亲热天堂》，即使是他已经领了便当的现在，仍有无数的青少年通过阅读此类读物来表达对他深深的怀念。试幻想一下在庄严肃穆的木叶村烈士陵园里，一堆祖国的花朵捧着自来哥的遗作深情诵读，那场面……那场面就是所谓的聚众猥亵吧……



尽管自来哥为了给广大支持他的读者奉献更多的心灵鸡汤而终年奔波于世界各地，但是他却极具职业操守地做到了万花丛中过，片叶不沾身。对待美女，他就像是对待艺术品一样，保持着一种眼观手不动、远观不亵玩的职业道德，对那些为他的创作事业而献身的姑娘们来说，这无疑是一种尊重，是应该用"欢迎下次再度光临"来予以肯定的绅士行为！并且多年以来，自来哥尽管从未荒废过对姑娘的兴趣，可是陪伴在他身边的，却始终只有身为徒弟的鸣人以及宠物兼拍档的蛤蟆仙人一家，在此我们不便擅自揣测自来哥对这些动物干过什么，所应该做的是感慨自来哥置身如此恶劣贫瘠的环境却仍旧能将官能小说写出畅销潜力，这是何等令人钦佩的才华！

与自来哥关系最好的异性莫过于纲手了。这位胸脯尺寸丰满的阿婆跟自来哥相识多年，打从初次见面，自来哥就对她表现出了一种自来熟，面对她的身材时，自来哥的口水总是流得像自来水……但是纲手阿婆却就是对自来哥不为所动，而宁可接受他旷日持久的口头及手头轻薄，这是多么傲娇的一种趣味呀！而从自来哥出征纲手期盼他回来这点我们也可以看出，其实她早就已经拜倒在了自来哥的风采之下，正所谓双拳难敌四手，纲手难敌咸猪手……

哥启示： 对于男人而言，才华是最好的面具、化妆品和整容手术。无论一个人的外观是多么可笑、可怕、可悲、可耻……才华总能为他们在姑娘心目中的形象加分，哪怕那是写低俗小说的才华……也一样了不起！毕竟那可以带来一种独乐乐不如众乐乐的连锁反应，填补了自己与他人内心空虚的同时，还能够作为文化遗传流芳百世呢！

哥链接： 身为自来哥的晚辈、在成长的历程中受到自来哥多方熏陶影响以至于人生观崩得不轻的卡卡西哥！他是自来哥的忠实读者，18 岁的成人礼物就是自来哥所著的《亲热天堂》，可以说是沐浴在自来哥圣光之下成长起来的新一代，而当他自己也当了老师后，又将这一兴趣直言不讳的传给了他的弟子们，从而保证了猥琐之火的生生不息！鸣人，下一代就看你的了啊！……话说火影忍者的火难道是欲火的火吗？

哥八号：魂

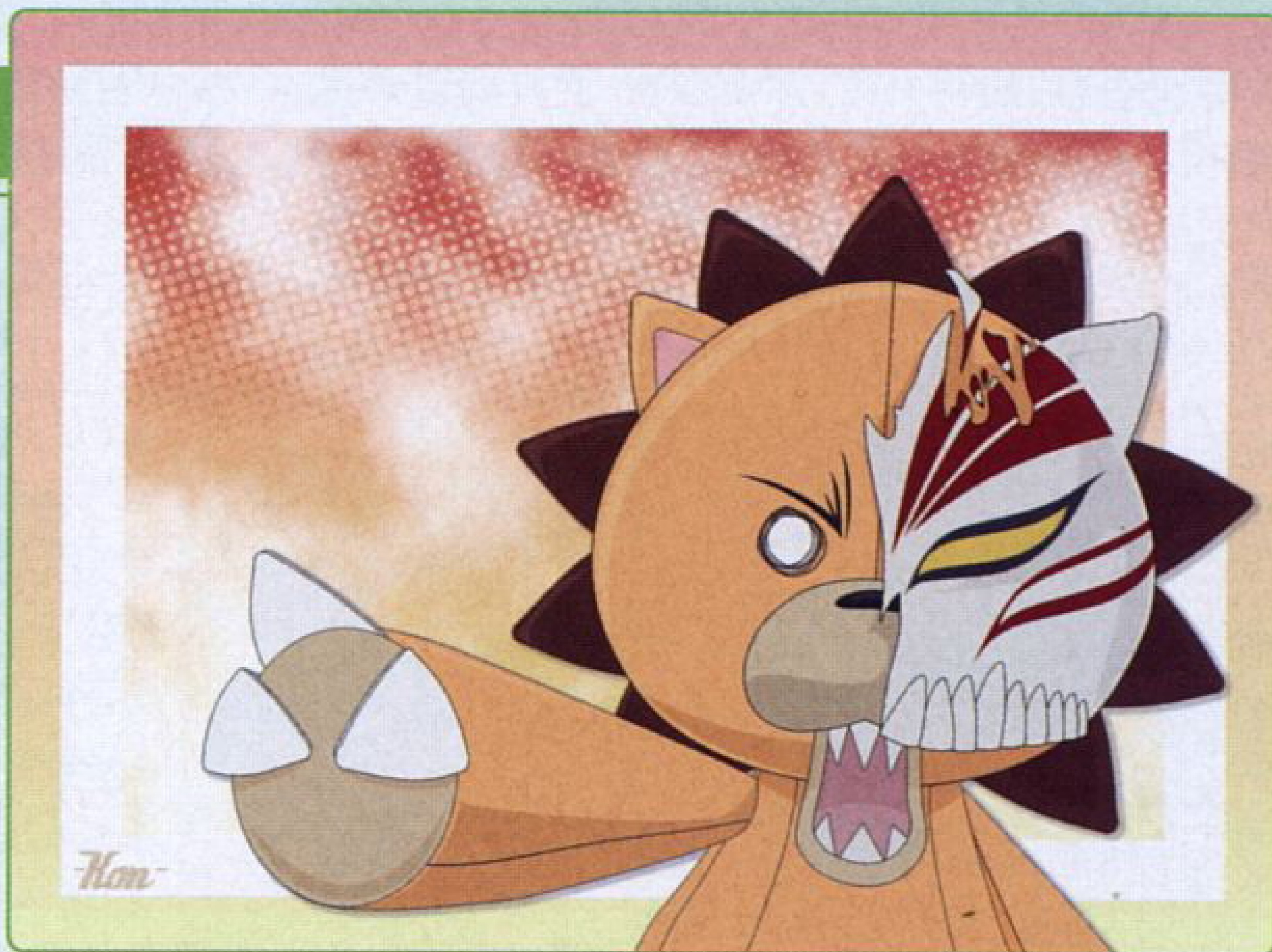
哥出处：《Bleach》。一部活人与死人纠缠不休关系混乱羞死人了的封建迷信漫画。

哥形象：由于魂哥虚无缥缈淡泊名利，所以他原本长啥样儿还真没人知道，而只有当他附身于某样具体事物的时候，我们才能对他的形象作一番描述概括。目前为止魂哥最经常用的身体有两个，其之一是一护，其之二是个小熊布偶，后者因为感觉上去比较萌和独特，目前已经被默认为魂哥的音容笑貌，有朝一日魂哥灰飞烟灭了所使用的遗照也将是那样，虽然想想看灵堂正中高挂着一张小熊布偶的黑白照片，就总觉得这场葬礼将会因来宾纷纷克制不住喷饭而流产……



哥伟业：魂哥原本是作为纸尿裤那种暂缓燃眉之急的存在而登场的，主要作用是当一护离开身体去跟妖魔鬼怪们缠缠绵绵到天涯的时候，他就代替一护"穿"起他的肉身招摇过市，平常一护不需要他的时候才会暂时呆在小熊布偶里。虽然魂哥只是一个区区的改造魂魄，但那并不耽误他见缝插针地与姑娘发生亲密接触。当魂哥扮演一护的时候，就算是不慎令姑娘怀孕了，孩子也自然会有一护代为抚养；而当魂哥变成小熊布偶的形象时，由于身材只有巴掌大小，又严重缺乏力量，所以美少女们相对就安全了一些，顶多只要付出不经意走光的代价。当然，偶尔也有少女作出将小熊布偶紧抱在自己胸口乃至带着去洗澡这样的事情，所以说身为女生一定得有危机感啊！就算对象是玩具也不能掉以轻心，否则谁是谁的玩具还指不定呢……

魂哥最感人的地方在于他对女性身材的宽容。无论是露琪亚那样一马平川到可以供波音747起飞降落的飞机场，还是织姬那种横看成岭侧成峰可以拿去笑傲珠穆朗玛的高峰，都在他的守备范围之内！区别只在于比起没胸部的姑娘，魂哥更容易记住有胸部的姑娘的大名……对他来说，罩杯就是姑娘们最好的身份证。



哥启示：无论置身多么恶劣的环境，都请记住不要放弃希望，不要遗失梦想！即使失去了肉体，即使肉体变成了布娃娃，即使布娃娃还会变成棉花……只要有心，就一样可以对美女发起进攻！魂哥的"魂"，同时也是所有宅男的魂！是粉身碎骨浑不怕，要留欲望在人间的顽韧精神！记住了吗各位，就算下辈子投胎做猪肉绦虫，我们也要争取拿下最美的那头母猪啊！

哥链接：东洋浪人形象、总是穿着风雅的和服、很适合跟落樱及日本酒一起出场的京乐春水哥。听听，春水！这名字是多么荡漾啊！身为死神队长之一，此君无论何时都表现得漫不经心吊儿郎当，最能令人感觉到他有活力的时刻就是伸出一只带毛的利爪抚摸副队长七绪的美臀的时候，即便多次遭遇"我要控告你这个上司性骚扰"的威胁也仍旧知法犯法。需要注意的是春水哥跟浮竹十四郎走得很近，甚至他们的兵器都很般配套，难道这里面真没有奸情吗？

哥九号：毛利小五郎

哥出处：《名侦探柯南》。一部富含各种死法、各种内脏裸露、血液从各种匪夷所思的方位喷溅到画面每个角落的医学漫画。

哥形象：宅在家的时候，毛利哥是这样的：穿着一条不知道已经多少天没洗了的丑恶的男式大裤衩，胡子东一茬西一茬仿佛刚被骡子糟蹋过的庄稼地，眼神涣散有老年痴呆的嫌疑，一看就是那种混吃等死不事生产的社会寄生虫典型；然而一旦遭遇生意上门、酬劳不菲、来拜托的是美女、办案地点是公众场合、可能有电视台记者来采访……之类情况，他就会以一身西装革履的成功男士的造型出镜，优雅而又风趣，成熟而又睿智，看在那些不明真相的群众眼里简直就是社会的栋梁、和平的希望、智慧的化身、人生的赢家……

哥伟业：毛利哥已经结婚了，老婆妃英理又御又能干，女儿毛利兰贤惠又能打，但是家庭的温暖并未能阻挡他出外寻欢的脚步。由于毛利哥的业务范畴涵盖全日本，所以几乎全日本都留下了他主要办女人顺便办犯人的足迹。这种貌似伸张正义实则伸张魔爪的假公济私之事真不愧是名侦探才能干出来的！所谓"沉睡的小五郎"并不仅指毛利哥的破案风格，还暗示着他跟美女们同床共枕的野心……

毛利哥长征路上的幸运儿名叫柯南。在柯南出现前，"毛利小五郎"就只是个人名，而当柯南出现之后呢，立马鸟枪换炮成名人了！名人的泡妞成功率总是比凡人要高得多的，作为侦探，毛利哥更是可以用"就让我推理一下你的腰围是多少吧嘻嘻嘻嘻"或者"今晚要不要跟我一起上演密室偷人事件呢呵呵呵呵"这样的话来对目标进行暗示与挑逗，如果他的人格再下限一点，甚至可以跟女犯人展开"现在能帮你脱罪的只有我了你知道该怎么做吧"这样的交易……此外侦探尾行盗摄疑犯本是天经地义之事，只要毛利哥愿意，全日本的窈窕淑女都可以是疑犯……

毛利哥的其余爱好还包括在热血沸腾的体育场上用望远镜饱览女子啦啦队员的裙底，在碧波荡漾的泳池或海边隔着墨镜欣赏泳装辣妹，端着一杯咖啡坐在窗口从过往美女被风掀起的裙摆里思考人生……贵为名义上的大侦探却仍旧重视这些低级趣味，所以说毛利哥的好色是一种宛如少年般单纯的好色，是一种会为蝇头小利暗爽不已的最接近欲望本源的好色……



哥启示：名气是让姑娘对你解除防备的钥匙，是从毛手毛脚开始发展友谊的通行证，为了令姑娘们对我们大开方便之门，我们一定要好好学习，天天向上，为社会作出贡献……然后就会有姑娘为我们作出贡献。不过，面对家中母老虎的时候一定得具备武松一般的驯兽天赋，如此才能在花天酒地的同时免去后院起火之忧。此外若果真认为出轨是一条可持续发展的道路，那就



千万别着急着要孩子，想想毛利哥就是因为走到哪里都带着小兰与柯南两大拖油瓶，方才大大降低了他作案的成功率……

哥链接： 铁剑。这位不是《名侦探柯南》中的人物，而是同为青山刚昌所创作的著名少漫《城市风云儿》的主角，本着师出同门的原则决定将他放在这里热闹一下（其实是因为《柯南》里找不到毛利哥一样的高人吧！）。铁剑小友的伙伴包括传说中的剑客宫本武藏与佐佐木小次郎，而他们三人的共同兴趣就是用黄澄澄的目光污染美少女的娇躯，可怜与他们走得最近、共同经历多场冒险的女主角雷莉亚长久以来总是扮演那个被YY、被偷窥、被偷走衣服……的对象，这哪里是女主角，这简直是女菩萨……

哥十号：野原新之助

哥出处：《蜡笔小新》。一部为您揭开幼儿成长期心路历程与行为模式的极具教育意义的学术漫画。

哥形象： 猪腰子脸与短小的四肢，简洁的和尚头与抽象的五官，偷工减料的衣服与穿不穿没差反正经常要脱下来的短裤……老实说要称一个年仅5岁的幼齿为哥真让人有点儿……但所谓有志不在年高，小新哥所干过的事情是绝大多数人这辈子下辈子下下辈子都不可能做的，面对这样前途不可限量的存在，喊上一声哥简直是抬举了我们！

哥伟业： 直到为自己接生的护士换成了青春美少女才舍得蹦出娘胎，每次看到母亲那哺育了自己成长的胸脯时总是露出轻蔑的眼神，跟老爹一起下馆子时的提议是"我知道有家店的女服务员很正点喔"，看到美女的时候用情场老手的口吻问一句"小姐你敢吃青椒吗？"，眨巴着天真无邪的星星眼掀起过路大姐姐的长裙，用世界末日的表情面对男更衣室里的大叔大伯并无限缅怀女更衣室的鸟语花香，对一切拍过写真集以及比写真集更劲爆的东西的艳星如数家珍，总是传神地将关键部位画成一只大象并剧烈抖动着为女同胞们献上舞蹈，永远敢于将自己晶莹剔透的臀部袒露在人们的眼皮底下，未来伴侣已经锁定能给自己当妈的娜娜子姐姐为此每次见面的时候都不忘朝内裤里喷洒醉人的香水……



小新哥的丰功伟业之多完全担得起一个俯拾即是与唾手可得，好色若是一粒沙小新哥就是撒哈拉！说他是动漫世界惟一的真神、最终的帝王、永恒的巅峰丝毫也不夸张，只恨没有更丰富的语言来形容他的史诗程度，要知道无论其他的哥出众到什么地步，他们毕竟都已经有了一定的年龄，而小新哥只有5岁啊！只有5岁啊！再过10年、20年、30年……小新哥会进化到怎样超次元的等级完全不是人类的大脑所能够想像的！倘若一个正太在乳臭未干的时候已经能够肆无忌惮地调戏他的幼儿园班主任，那么当他到了血气方刚的年龄，他的大学班主任会受到怎样惊天地泣鬼神的对待都不值得奇怪……伴随着小新哥的成长，整个世界的美女可以说都面临着严重的危机。小新哥的未来将导致地球没有未来，这或许就是《蜡笔小新》连载了十几年作者都没让小新哥长大哪怕一岁的原因吧……

哥启示： 在还能接受未成年人保护法庇佑的时候，我们一定要做到物尽其用；在公然野外露出却能得到宽容的时候，我们一定要经常上街裸奔。正所谓过了这个村就没这个店，年少无知是最好的时代，是警察来了也告不了你的时代，是可以连警察也不放过的时代……虽然生理尚未发育完全可能会引发一些巧妇难为无米之炊的尴尬，但那同时也是让受害者对你放松警惕的绝佳资本。站起来吧全世界的正太们！欺负萝莉这种事情等你们变成怪叔叔了再来进行不迟，现在正是你们以下犯上的好时节啊！



哥链接： 小新哥的老爹野原广志。这位胡渣之利可以拿来磨萝卜泥而袜子之臭可以用来当生化武器的中年男人让我们看到了什么叫有其父必有其子。虽然广志哥基本属于有贼心没贼胆因此只敢一遍遍在梦里发生外遇的类型，但他却从不忌讳让儿子看见自己最真实的一面，二人更时常进行"回到家面对一个胸平如镜的老太婆让你有何感想"、"苦哇！至少也得是个奶妈才好哇……"这样的亲子交流。似乎广志哥从来没有考虑过亲生儿子的未来会因此变成什么样的问题，这种没心没肺的父爱正是将小新哥捧成传说的温床啊！

哥十一：横岛忠夫

哥出处：《GS美神极乐大作战》。一部介绍风骚女老板如何用美色与暴力驯养小职员的职场漫画。

哥形象： 横岛哥长得虽不是山明水秀但是也别有一番风味，脑袋上绑着的头巾与那一身标志性的牛仔衣显示着他的青春活力，只可惜他的长相属于随便丢一块砖头下楼都能砸残好几个的水平。由于饱受魔鬼上司美神的虐待所以横岛哥时常面有菜色，但是那不影响他在见到身上的纺织物指数四舍五入后约等于零的美女时，宛如打鸡血一般的容光焕发……

哥伟业： 横岛哥曾经说过一句被无数后来者奉若人生信条的名言："我的理想是娶一个美女为妻，然后过着一些颓废的生活。"说这话的时候他诚恳而又认真，理直气壮而面不改色，让人无法不为如此坦荡的目标而折服！也许堕落也许丢脸，但是身为一个男人的终极追求不就是这样吗？只是这个世界上有太多的人习惯了用各种借口作为对真心的包装掩饰，唯有横岛哥，他的志向之高远犹如晴天霹雳又似醍醐灌顶，那一刻，不知多少人在心中默默选定了横岛哥为自己的再生父母……

横岛哥还说过这样一句话："姐姐，让我做你的狗吧。"当时的情况是横岛哥的老板、著名驱魔清道夫美神令子小姐对横岛哥采取了无良老板最拿手的"又要马儿跑又要马儿不吃草"政策，同时又默默地脱下了外套好让横岛哥将她那姣好的身材曲线一览无余，以这种方式给横岛哥出一道"鱼与熊掌不可兼得"的残酷选择题，最终横岛哥决定了贯彻先辈们食色性也的古训，将每日偷窥美神的满足感当做自己最重要的精神食粮而完全不顾薪水之低就连买泡面都成问题的事实！横岛哥那牡丹花下死做鬼也风流的觉悟足以震撼每一个娇生惯养的色魔，可以想像吗？当你们饱暖思淫欲的时候，还有横岛哥这样饥肠辘辘却照思不误的丰碑屹立不倒啊！



横岛哥之所以伟大还在于他竟然能将对色情的执着转变成为战斗的力量！为此他经常作出含泪偷窥姑娘更衣这样忍辱负重的事情！横岛哥简直就是一台以青春期少年的烦恼为推动力的机器人！不仅如此，横岛哥还具备一种永不言败的精神，具体表现为即使死到临头，他也会第一时间跟

身边的女性发表“不如我们利用人生最后的几分钟加深了解吧”之类的提议！这种死到临头仍旧没有丝毫减弱的饥渴度怎一个壮烈了得！如果每个人都能像横岛哥一样将欲念转换为生存的信念，我们的社会就有希望了！

哥启示：相信世间有情人间有爱，相信阳光总在风雨后而目前只是黎明前的黑暗，相信自己一定能拥有反客为主、反守为攻、翻身农奴把歌唱的未来！不信请看横岛哥，虽然刚开始的时候个个叫骂人人喊打，到后来还不是陆续征服了小娟、露丝雅乃至美神在内的众位美女？男人色吧色吧色吧不是罪，这个世界上一定会有姑娘懂得欣赏你发情时的魅力的！

哥链接：横岛大树。这位仁兄是横岛哥的老爸，又一个什么人玩什么鸟的典型案例，他跟横岛哥的区别在于追起妹子来更有技术含量，愣是将在泡妞界拥有苍鹰地位的横岛哥衬得像只菜鸟！尽管从未对横岛哥尽过多少做父亲的责任，但他却能通过抢横岛哥心上人的方式来帮助儿子提高把妹技术。这样相互竞争、共同促进的父子关系是多么和谐啊。这个世界上能有几个父亲这样表达对儿子的爱啊！

哥十二：寒羽良



哥出处：《城市猎人》。一部经常以令人悲愤的特写镜头来呈现男主角裆部状况的变态漫画。

哥形象：纵观本文里的所有哥，良哥可以算是最帅最酷最有型的一个了！他身材高大、体格健壮、眉目俊朗、神情刚毅……是属于冲着外形献身也不亏的标本！要说良哥最迷人的时候莫过于他熟睡的时候。但看那艺术品一般横陈的玉体，但看那令人脸红心跳的盘虬肌肉与健美曲线……如果不是面对美女时夺嘴而出的口水出卖了他的本质，真不知道良哥的后宫将开成多大……

哥伟业：“城市猎人”、“都市清道夫”之类的绰号固然拉风，但是最适合良哥的莫过于挚友海怪为他所起的“新宿种马”了！种马耶，顾名思义是专门用来配种的马，用鼻毛都能猜到它的精力有多充沛！而良哥也的确就像种马一样，永远看到美女就迈开四蹄仰天长嘶撒欢不止。只是一般来说马总是被人骑的，而这匹马却总是想要骑到姑娘的头上去……无论什么国籍什么身分什么年龄，只要符合良哥心目中的美女标准，他总是会宛如口香糖那样没皮没脸地粘上去，用“小弟年方 20”之类的弥天大谎作为套近乎时的开场白……

工作的关系，良哥总有各种机会接触各种美女，拜作者北条司所赐，那些美女每个都拥有天使的面孔与魔鬼的身材，让凡夫俗子的良哥挑花了眼爽歪了天。虽然良哥跟她们之间一般是保镖与雇主的关系，但是这位保镖总是敬业到“就让我躲在你的被窝里严阵以待吧！”“为防止你洗澡的时候被人伏击请让我在一旁镇守！”“你现在坐着的马桶里搞不好有炸弹快开门让我进去呀！”的地步，若不是良哥的拍档阿香及时抡起来历不明的大铁锤把他往终生脑残方向痛揍，雇主被保镖侵犯的悲剧估计能让良哥马上停业下岗整顿……

至于良哥所干过的好事中最值得让所有哥跪地叩拜的莫过于他那过分老实的生理反应，不管是在国宴现场还是贫民窟，不管面对着美国总统还是快餐店小二，只要感觉来了，良哥的下半身总能领先大脑产生无遮无拦有质有量的变化，情景之猥琐影响之恶劣已经到了让男读者想要马上去做眼角膜捐献手术而女读者不得不去卫生间洗把脸好让自己冷静下来的程度！若说失忆的良哥其实就是长大后的蜡笔小新，我信。恭喜你小新哥，虽然多年之后您依旧热衷于展览下半身，但您总算记住不乱脱小裤裤了……

哥启示：保镖是个很有前途的职业，当了保镖就可以根据委托人的美型程度来任选 Case 了，完成任务后将酬劳与美女的爱一箭双雕，还有比这更过瘾的收获吗？不过男人婆型的助手真的是能免则免，要不就好好教教她人体器官的极限，以免她总是用重达 10 吨的大铁锤照着最不应该砸的地方玩命儿砸下去……换言之，为免在变成太监之后人财两空，及时购买保险很重要。

哥链接：来自美国、曾经与良哥共享“城市猎人”这一称号的米克 · 安格尔，他的行事作风犹如良哥的翻版，以至于跟良哥同台献艺时每每让人想吐槽“你们是失散多年的兄弟吗！”，寥寥几句话就让一位美丽的空姐跟男朋友吹灯拔蜡跳槽到自己怀抱的泡妞功底连良哥都要甘拜下风。令人惋惜的是米高哥最终是英年早逝了，我们惟一能做的就是在良哥变态无度的言行中找寻米高哥的影子、以兹缅怀与致敬……

哥十三：新堂功太郎

哥出处：《功夫旋风儿》。一部讲述某男生仗着跟某女生是青梅竹马就对她进行旷日持久的猥亵的犯罪漫画。

哥形象：新堂哥身上最醒目的东西莫过于那一头长可及地的秀发了，都说头发长见识短，然而新堂哥对女性的认识之深可是已经达到了马上去变性都能作为一个优秀的姑娘活得很好的地步！新堂哥是眉清目秀的，并且因为精通斗殴还有着一身健硕的肌肉，尤其腹肌，更是仿佛猪八戒随地乱丢的西瓜皮那样，一块接一块的哦。

哥伟业：在文章进行到现在的时候，还来



描述新堂哥对偷窥的热爱显然已经不够看了，因为那已经被默认为所有加入哥世界的人的必备素质。新堂哥就像我们前面谈论过的八宝哥和乌龙哥那样，对女性的服装有着异乎寻常的嗜好，只是比起那两位，新堂哥的那份爱似乎还要更加虔诚一点，证据是他经常将一条女性短裤像戴王冠那样庄严地戴在自己的脑袋上，那满足的神情，仿佛刚刚进行的是某王朝继承人的加冕仪式……变态随处可见，但是能变态出境界的却不多！新堂哥是当之无愧的一个！

新堂哥有一个不出意外的话将来应该会结婚的小情人名叫麻由美，别看新堂哥对美女总是持来者不拒的滥情态度，弱水三千只取一瓢永远是麻由美的专利。证据是在新堂哥宝贵的服装收藏中，属于麻由美的数目永远独占鳌头，并且那还是从他们的年龄都是个位数的时候就已经展开了的漫长而庞大的搜集计划！不要问新堂哥对麻由美的爱有多深，那密密麻麻的收集品正代表着新堂哥的心（麻由美：……这种心谁要啊！）。

身为武学奇才，新堂哥少不了有许多切磋比试的机会，在对手是姑娘的情况下，这样的较量无异于一场名正言顺公开大胆的侵犯，特别是当他施展需要双方搂抱成一团在地上滚来滚去的柔道时……除了干架功夫了得之外，新堂哥对于聚会时表演余兴节目也非常具有心得。问题是如果将他的表演内容用文字形式复述出来的话……那么作者就实在是太罪孽深重了！所以这里所能够透露的仅仅是，新堂哥的表演是类似脱衣舞那样必须舍弃累赘的遮蔽物才能够完成的……倘若各位读者有兴趣探索下等的极限，新堂哥的所作所为必会让你们大呼过瘾（读者自重！自重呀！……）。

哥启示：功夫是中国的国粹，是世界的瑰宝，是伟大的文化遗产……是调戏良家妇女的捷径。学会一门功夫对于我们的泡妞计划有着很大的助益，试想想打着训练的旗号将姑娘牢牢抱在怀中任凭她们怎么挣扎也不撒手……哦，怪不得那么多武术家喜欢开馆授徒呢！此外新堂哥活用各种创意来娱乐大众的思维也让我们感受到了人类在猥琐方面永无止境的创造力。

哥链接：鹿斗典善。形状、实力与好色指数都跟八宝哥有一拼的百岁人魔，在他的教导与配合下，新堂哥的猥琐指数犹如走势凌厉的绩优股那样不断地再创新高。每当看见老得马上入土为安也不奇怪的鹿斗哥与新堂哥步调一致地吃姑娘的豆腐，就觉得对某些人普及安乐死的必要性……当然老色魔也有老色魔的优点，那就是他们毕竟年事已高，因此威胁度也随之大为减弱……



哥十四：夏马尔

哥出处：《家庭教师里包恩》。一部讲述一群大人陪一个小孩玩过家家的温情洋溢的低幼漫画。

哥形象：夏马尔是一个奔四的大叔。身为医生的他，经常穿一件并不干净的白色西装，打着并不整齐的领带，顶着一头仿佛刚睡醒的乱发，下巴上长满了唏嘘的胡渣子，手里总是拿着一瓶会让自己醉气熏天的葡萄酒……在这种不修边幅邋遢里邋遢的鬼样子面前，传统医生清爽且干练的印象被扼杀得荡然无存，让人不能不怀疑这其实是个庸医……



哥伟业：用作品里的话来概括夏马尔医生的性格特点就是“总能很自然地展现自己的变态”，他同时拥有医生与家庭教师两种身分，共通之处在于“只为美女服务”，认为给男的看病是一件会让自己折寿的事情，有那种美国时间还不如出去泡妞。如此珍惜人生的后果是他最多同时脚踏了2062艘船，创下了能令蜈蚣羞愤至死的世界纪录。所勾搭的对象上至某国皇妃下至邻家小妹，真正做到了大小通吃。让这样的人给少女上课，后果搞不好就是上宾馆；让这样的人给少女看病，再健康的女生都可能出现孕吐反应……

夏马尔的体内带有666种不治之症的病原菌，可以帮助他以毒攻毒或是杀人于无影无形。他跟女孩子打招呼的方式之一是亲昵地勾搭上她们的肩膀，然后就被少女们巴掌相迎……这种完全跟生活习惯融为一体的本能反应也体现在夏马尔的教学方式上。夏马尔曾经教过狱寺隼人如何使用炸弹，但是从头到尾使用的都是充满个人风采的暗示手法，想要让狱寺开动头脑的时候就提示他“把马子的时候应该怎么样呀？”，闲来无事还不忘将“要用温柔的拥抱抚慰女孩子寂寞的心灵”之类的泡妞经验谆谆传授，上他的课越上越会产生被教唆犯罪的错觉……

哥启示：好好学习的重要性再次如飓风一般冲击了我们的心灵，唯有那样才能获得当家庭教师或医生的机会，才能没事就罚美女学生跳段舞否则就抄书一千遍，抑或是让美女病人在手术台上躺平准备做一个全身检查……三百六十行，行行出色狼，万般皆下品，唯有读书高！想要经历跟不同美女的挑灯夜战，首先必须做到在求学阶段每晚抱着课本挑灯夜战！这年头，成为哥也是要靠文凭的！

哥链接：没有！目光扫遍《家庭教师里包恩》的每一个角落，竟找不到一个足以与Dr. 夏马尔分庭抗礼相提并论的不世英才，偶尔一两个春情懵懂的少男或是基情四射的人妖无法成为战力，怪只怪夏马尔的猎艳生涯太过单枪匹马……在本文行将竣工的时刻，一个不完美的句号因夏马尔而成形，感谢他让我们知道，哥并不需要战友，哥从不害怕寂寞！



近年来，让人心甘情愿高喊一声“哥”的伟人是越来越少了。比起上述重量级存在，我们看到的更多只是渴望晋级哥、努力接近哥的小P孩的小打小闹。而无论他们如何参考哥的形象，如何拜读哥的伟业，如何贯彻哥的启示，如何想成为哥的链接……在真正的哥面前一站时，却始终只剩下了做“弟”的份儿。只因为那些哥的壮举随便抽出一样在现实中执行后，都会导致模仿者惨遭社会性抹杀……哥是不可复制的。面对高山仰止的他们，我们所能做的，仅仅是将他们的英伟事迹在脑中一遍一遍重播定格放大慢动作，并在为他们击节叫好、激赏飙泪的同时，清晰地听见他们谦虚而语重心长、低调却万民敬仰的叮嘱：

“不要迷恋哥，哥只是传说！”

天空没有留下翅膀的痕迹，但我们已经飞过
——泰戈尔

破碎天空的传奇
——皇牌空战系列回顾

文 战机黑手党 编 炎骑士 美编 木仙

航空，虽然只是一个诞生不过百年的产业，却真正改变了战争的形态，也改变了人类的历史。

自从莱特兄弟的“飞行者一号”飞上蓝天后，人类好战的本性就让航空事业与军事紧密地联系在了一起。在第一次世界大战，军用飞机的用途经历了从侦察到参战的演变过程，空军在战争的地位也越来越高，从陆海军的辅助兵种升格为独立的军中并成为了能够独当一面的强大作战力量。飞行员的任务也从单纯的侦察敌情和早期的对地轰炸，演变为与敌方作战飞机争夺制空权。第一次世界大战中的法国天才飞行员阿道夫·佩古德凭借累计击落5架敌机的战绩，成为了公认的第一位王牌飞行员。而获得5架战绩，也随后成为了各国公认的王牌飞行员最低标准。当然，对于那些驰骋天际的、真正的空中骑士而言，5架战绩仅仅是一个开始。一战中最伟大的王牌驾驶员、有着“红色男爵”称号的德国战斗机驾驶员里希特霍芬便拥有在当时令人不可思议的80个战果。一战结束之后，战斗机的性能得到进一步提升，飞行员也开始接受正规的、系统的空战战术培训，这一切都意味着未来的空战将变得更加血腥而残酷。事实上，随后爆发的第二次世界大战成为了造就大批王牌飞行员的工厂。仅在当时的德国空军，战果逾越百架的王牌飞行员便超过了一百大关，其中位居前两位的埃里希·哈特曼和格哈德·巴克霍恩更是拥有超过300个战绩的超级空中王牌。二战结束后，皇牌飞行员的最后一个诞生高峰是朝鲜战场。在这场战争中，美军方面诞生了39个王牌，而英勇的志愿军空军也涌现出了7位王牌，并且这也是中国人民解放军空军仅有的7位王牌驾驶员。当人类的历史步入二十世纪六十年代之后，空战的样式已经从依靠航空机关枪/炮进行的近距格斗过渡到由雷达和导弹为主导的新时代，战斗机的性能差距变得越来越重要，驾驶员的作用则越来越小。在中远距空空导弹所主导的现代空战中，击坠数字已经成为了单纯衡量空战交换比的符号，失去了它原本的意义。当空战进化到以导弹为主要攻击手段的时代后，真正属于战斗机驾驶员的那一片天空已经永远消失了，那些描写凭借个人实力挽狂澜的空战英雄的故事，或许只能在重现于影视艺术作品当中了。

Air Combat

王牌精神的逝去，并不妨碍玩家在游戏中体验充当王牌机师的快感。进入上世纪80年代，视频游戏迎来了第一个黄金期。《宇宙巡航机》、《铁板阵》、《B计划》等大批强制卷轴式空战射击游戏曾一度成为任天堂FC主机和街机市场的主流游戏类型。不过，虽然这些作品以当时的标准来看有着华丽的画面表现，但过于简单的游戏规则却无法让玩家真正体验到驾驶的乐趣。在那个年代，或许只有Konami根据好莱坞同名电影制作的《壮志凌云》能为玩家带来最为真实的飞行体验。《壮志凌云》也许不是世界上第一款模拟飞行游戏，但绝对是那个年代许多玩家最为熟悉的模拟飞行游戏。游戏制作者巧妙地将一个虚拟的3D空间塞进了容量极小的FC卡带之中。以今天的眼光来看，《壮志凌云》的游戏系统实在是过于简陋。但在80年代，它绝对是画面效果最为逼真的飞行游戏之一。1989年，世嘉推出了性能远超







FC的MD主机。除了在游戏画面上比FC有相当大的提高之外，这部新主机还支持图形缩放。利用这项技术，世嘉制作了大量极具速度感的伪3D游戏，以描写F-14战斗机的飞行模拟游戏《冲破火网》便是其中的佼佼者。

尽管利用MD的缩放技术可以表现出更为华丽的伪3D画面，在实际画面效果毕竟无法与真正的3D游戏相提并论。80年代末期，Namco和SEGA等当时的日本街机大厂开始竞相投入大量资金用于3D技术的研发和实际应用。1989年，Namco的第一款3D街机基板SYSTEM 21面世。以今天的眼光来看，这款基板的性能实在不值得一提，不但无法处理纹理贴图，每秒最多能演算的多边形数量也不过区区6万个，这一数字远远低于90年代的PS、SS等32位家用机。但作为第一款专门为3D游戏开发的街机基板，SYSTEM 21非常重要的历史意义。Namco联合汽车大厂马自达开发的赛车游戏《Winning Run》在画面效果上已经远远将SEGA的同类作品《Hang On》甩在了后面。3D游戏日后的发展潜力不可估量。不甘人后的SEGA在1992年联手通用电气推出了自主研发的第一款3D街机基板Model 1，标志着3D街机游戏的两强争霸正式进入白热化阶段。

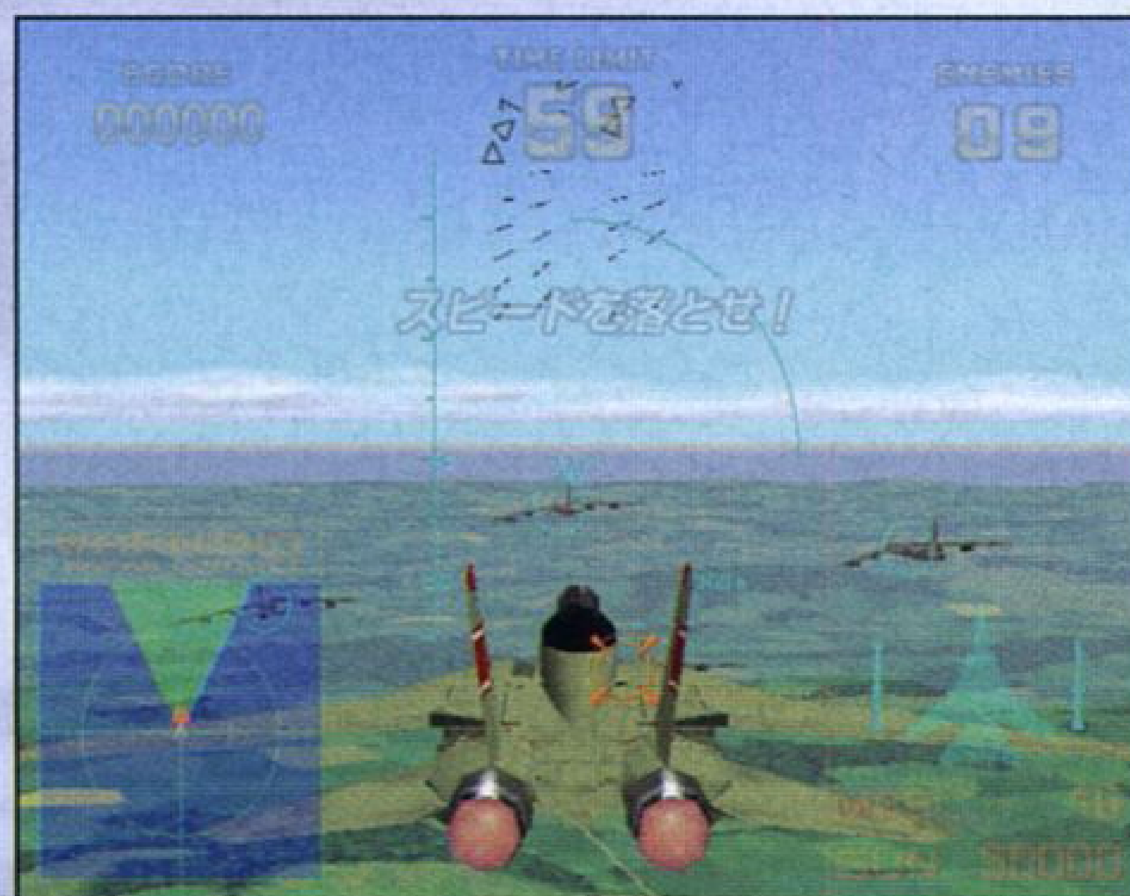
相比较2D画面，3D图形技术在表现模拟驾驶游戏的速度感方面有着得天独厚的优势。因此早期3D街机游戏大都为配备方向盘和座椅的大型体感赛车游戏。在赛车游戏市场逐渐饱和之时，街机厂商自然而然地将发展方向逐渐转向了飞行模拟游戏。1992年，Namco在SYSTEM 21基板上推出了一款3D飞行模拟新作——《Air Combat》。

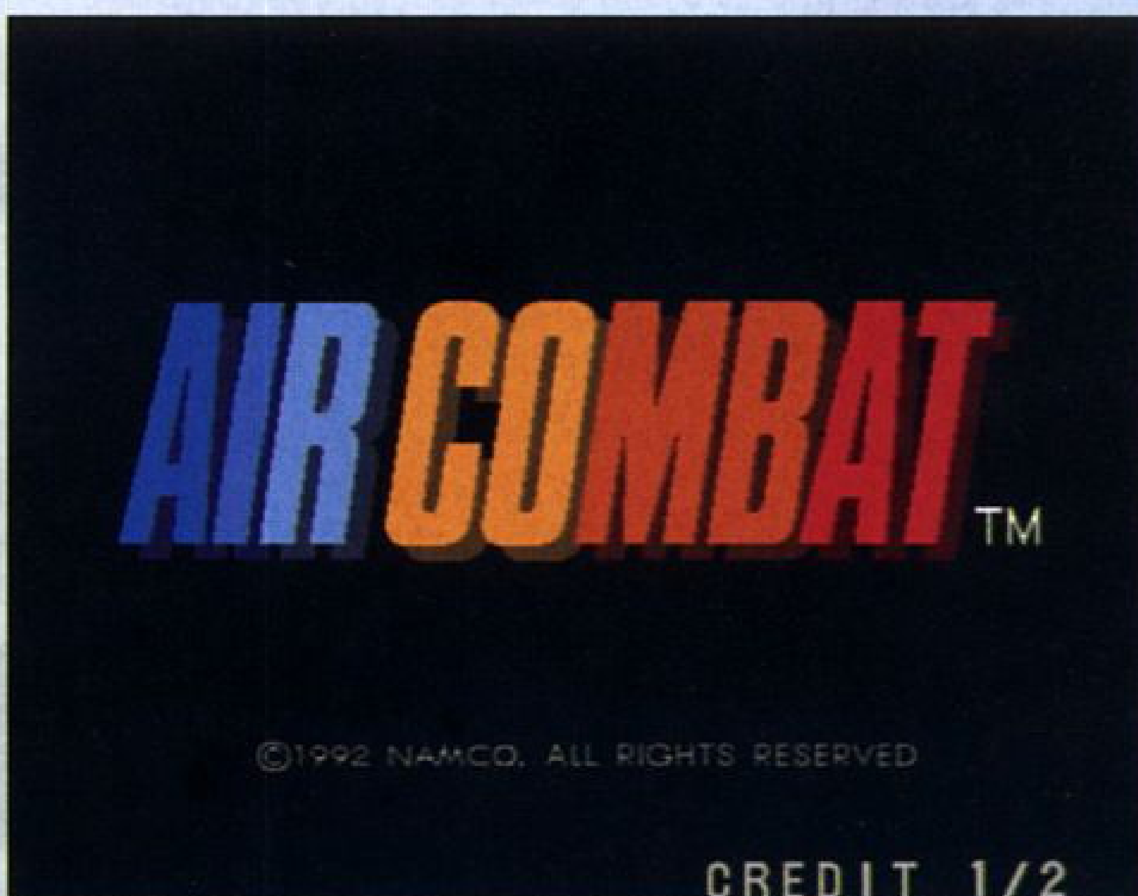
作为一款飞行模拟游戏，《Air Combat》的框体配置在当时可谓异常豪华：分辨率高达496 X 480像素的51寸显示器、5声道音频输出、与现役战斗机别无二致的座舱……当然，这款框体的售价也绝对配得上这套配置：55万日元。如此之高的价格已经足以让大部分中小街机厅望而却步了。因此，就算是在日本，也只有Namco主题公园等大型街机游乐场"供奉"得起这款游戏。

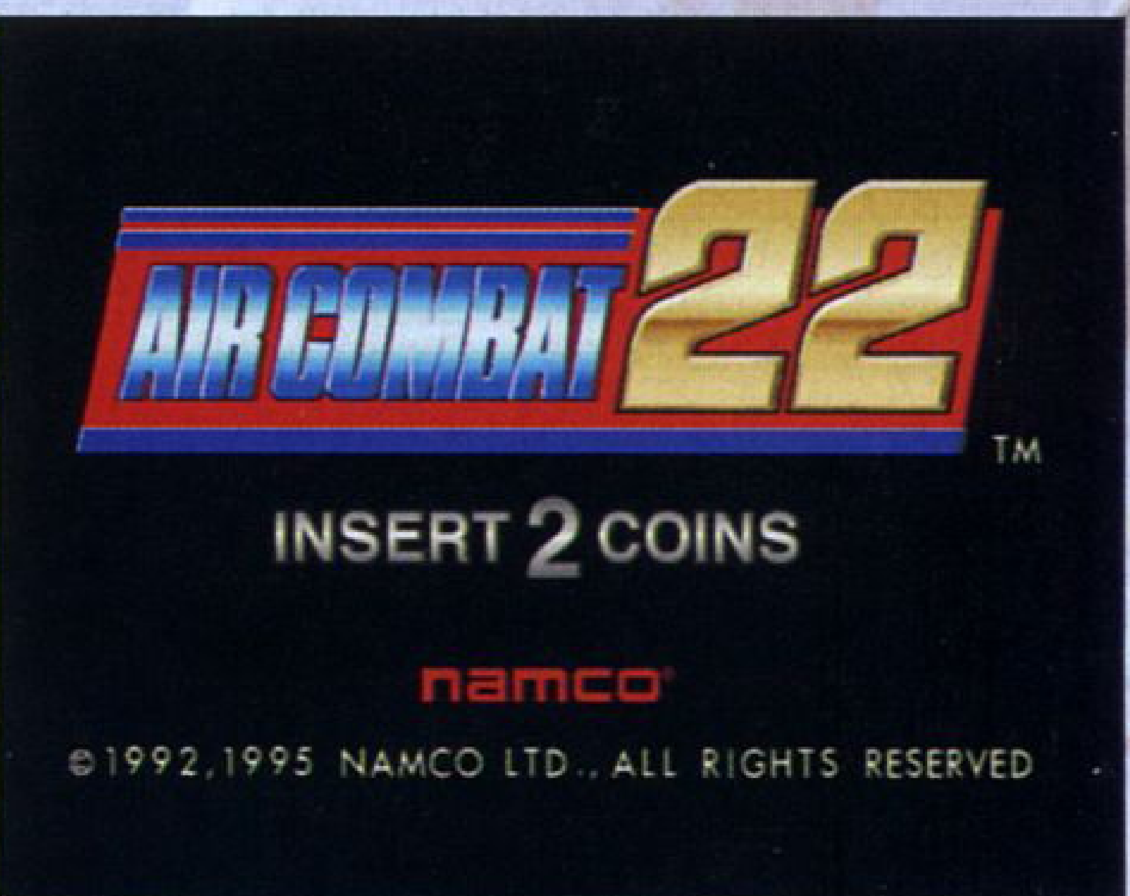
《Air Combat》虽然拥有一个复杂的座舱，但操作却异常简单，只需要摇杆和两个扳机钮即可。游戏无法选择机体，只有一架F-16可供驾驶，但为了照顾不同水平的玩家，制作人还是体贴地设定了三种不同的难度以供选择。与日后《皇牌空战》系列中动辄几十甚至上百发导弹容量的怪物机不同，《Air Combat》中自机的导弹最多只有14发，机炮的弹药反而多到打不完。游戏由一个个短小精悍的任务组成，每个任务给玩家的时限都不超过2分钟，一旦玩家超过时限又没能完成任务，游戏便会立即GAME OVER。相应的，在每次完成任务后，自机的弹药都会得到补给。值得一提的是，这款游戏中玩家永远不会阵亡，在被敌机击坠后，玩家可以看到飞行员在千钧一发弹射逃生的镜头，不知道Namco做出这个设计，是否受到了当时反暴力游戏浪潮的影响。

1993年，Namco推出了赛车名作《山脊赛车》。这款游戏使用的基板SYSTEM 22是6年前的SYSTEM 21基板的升级版。与SEGA同期的Model 1基板相比，SYSTEM 22除了增加纹理贴图和光源处理能力外，多边形演算数量也有了质的飞跃。1995年，《Air Combat》的续作《Air Combat 22》登陆SYSTEM 22基板。借助机能的提升，《Air Combat 22》的画面相比前作有了大幅度提升，超越了同期PS平台的3D游戏。游戏的视角从前作的舱内视角变为第三人称的机体后方视角。玩家可以在F-14、苏-27和F-22三种战机中任选一款出战，三种难度选择的设定依然健在。由于在当时的街机市场，最受欢迎的作品依然是《街头霸王》等格斗游戏，所以Namco的制作人员顺应时宜地在《Air Combat 22》中加入了双人对决模式。这个模式成为了日后《皇牌空战》中分屏对战模式的前身。

由于和任天堂交恶的原因，Namco的家用机游戏业务在SFC时代几乎一事无成。在获知索尼推出新主机的消息后，Namco将PS视作扭转乾坤的救命稻草，不但在主机硬件研发方面给予了大力支持(PS采用了与SYSTEM 22基板类似的流水线架构)，还将自己的3D街机大作尽数移植到PS主机上。《铁拳》和《山脊赛车》销量双双突破50万大关，PS主机仅仅花了六个月便取得了出货量百万的佳绩。在一片大好的形势下，为PS主机开发原创新作，自然成为了Namco下一步的发展方向。







Ace Combat

1995年，Namco的家用机部门联手《Air Combat》的开发人员，推出了PS平台的原创空战新作《Ace Combat》(简称《AC》)，这部作品，也正是《皇牌空战》系列严格意义上的原点。

作为初代，《AC》的画面以今天的眼光来看可谓惨不忍睹。地面和天空完全没有贴图填充，只是一大片干巴巴的色块而已，简陋到跟SFC的《星际火狐》有一拼的程度，各类机体建模的多边形也少得可怜。无论玩家对飞机进行开加力、减速还是转向，画面上的机体都没有任何反应，完全是一坨飞翔在天空中的铁块。在玩家驾驶F-14时，这种问题暴露得最为明显：即使玩家以2马赫的速度做高速飞行，F-14的机翼依然保持在20度的后掠角纹丝不动，不得不说Namco的制作人员实在太过偷懒……虽然本作发售时正值PS的发展期，各大游戏厂商都处在摸索机能的阶段，但《AC》的画面却只和3年前人老珠黄的《Air Combat》相当，与同年街机上的《Air Combat 22》更有着质的差距，实在有些说不过去。

《AC》继承了街机两作《Air Combat》操作简单的传统，只要对飞行技术稍有了解的人都能很快上手。不过《AC》的默认操作是简易模式(Novice)，方向键左右直接表示机体左/右转，而不是PS2时代的左/右旋回，并且取消了机体的横向平移。在OPTION画面中，玩家可以将操作模式调为专家模式(Expert)，这样游戏的操作就和PS2时代完全相同了。《AC》同时收录了《Air Combat》的主视角和《Air Combat 22》的机后视角，玩家可以用SELECT键在游戏中随时切换。但本作的机后视角非常简陋，没





有高度表和速度表，可以看出，监督在本作并不鼓励玩家使用机后视角作战。虽然与《微软模拟飞行》等PC平台的飞行游戏相比，《AC》的真实性完全可以忽略不计，但Namco还是在简单的系统中融入了一些空战中的基本常识，如速度过慢飞机会失速，速度越大转弯半径越大等，在不提高上手难度的情况下，带给玩家尽量真实的空战感觉。和后续作品相比，《AC》中玩家自机的能力非常弱，导弹的射程被限定在700米以内，空对空导弹的命中能力也很差，玩家必须在正对敌机机尾的位置上发射导弹才有准头，而敌机的导弹追尾率则明显高出我方几个级别。再加上玩家的座机防御力低下(即使是贵为最强机体的F-22，在NORMAL难度下也只能扛下一发导弹而已)，《AC》的难度可谓系列之最。

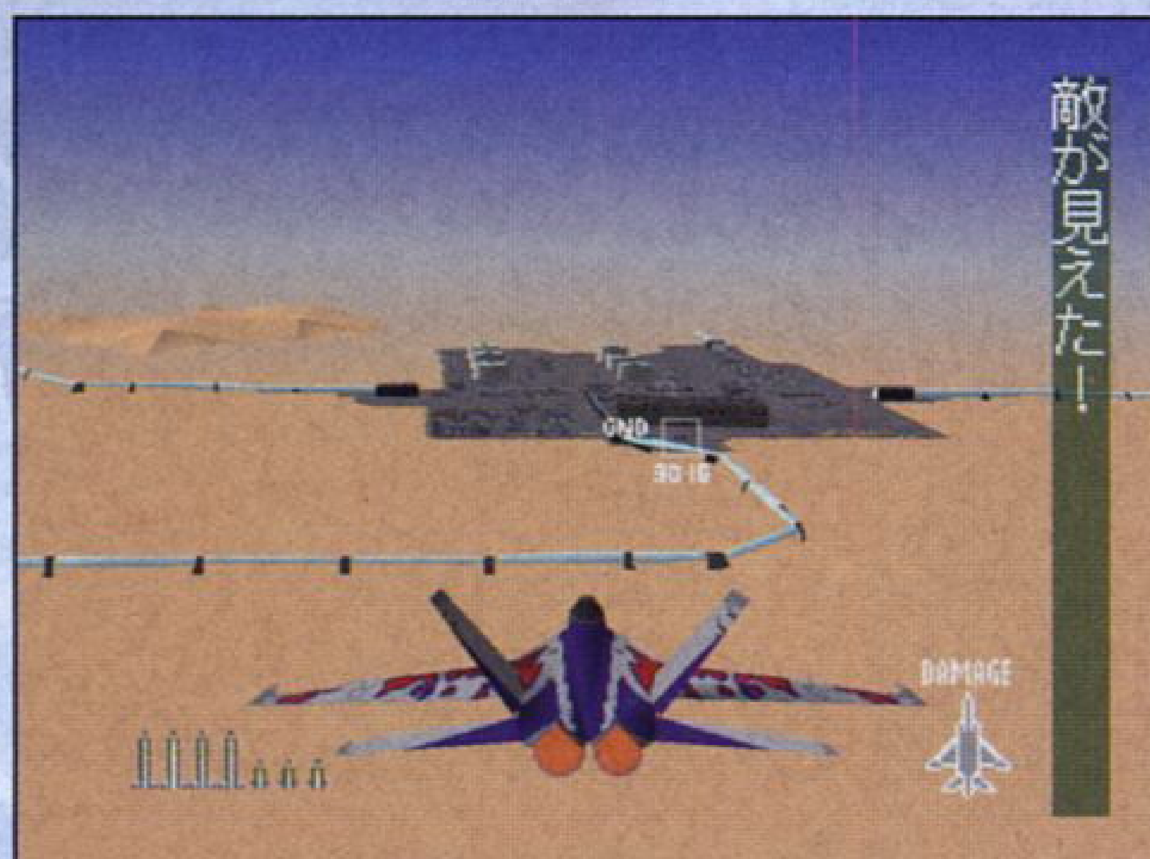
丰富的可选机体是《AC》系列的最大特色。《AC》一共提供了16架飞机供玩家选择，而入手新机体的方式自然就是用资金购买。《AC》将机体的能力分为五大类：出力、机动力、攻击力、安定性和耐久力。本作的攻击力代表的并不是导弹的锁定距离，而是导弹的命中率，这点有别于其他续作。虽然各机的数据设定并不严谨，但还是体现出了很多机体在现实中的特色，如苏-27的机动性高；A-10的防御力强；F-117则拥有隐形特性。不同于系列其他作品中百科全书般琳琅满目的机库，本作的机库只能容下8架飞机，如果机库满了又想购入新机体的话，那么就只能把老机体卖出去来腾地方了。《AC》对玩家任务失败的惩罚异常严厉，如果玩家在任务中被击坠，那么这架机体就会永远消失，再也无法找回了(玩家可以通过购买两架相同机体的方式作为保险措施)。再加上《AC》在执行任务中不允许退出任务或重来，因此玩家一旦被击坠，补救方式就只有读档重来一途，不得不说这种设计相当不人性化。《AC》在系列中首次引入了僚机系统，但想让僚机在任务中与自己协同作战，就必须让玩家自掏腰包。雇佣僚机的费用在《AC》中非常昂贵，几乎抵得上购买一架机体的价格。而在任务结束后，除了付给僚机的酬金外，如果僚机被击伤或击坠，玩家还需要付给僚机额外的补贴，被击坠的僚机同样会永远消失。再加上僚机的AI十分低下，在战斗中几乎起不到任何作用，本作的僚机系统可算十足的花瓶。

不同于后续作品庞大的剧本结构，《AC》的剧情非常简单明了：一伙装备精良的恐怖集团发动闪电战占领了某国家的首都，并控制了军政机关等心脏部位，政府军在对抗他们的战斗中节节败退，只得花高价聘请佣兵集团与恐怖分子对抗。在开出一份丰厚的酬金后，世界上最具实力的佣兵飞行员都来到了这个国家，瞬间扭转了局势，并帮助政府军将恐怖分子彻底剿灭。本作中的关卡流程并不是一条直线，而是错综复杂的网状，玩家在攻略过程中每一步都可以自由选择关卡，关卡所能获得的酬金会直接在地图上标明。根据玩家走的路线不同，流程中出现的关卡也不同。《AC》的关卡较为简单，大都是单纯的对空或者对地任务，不过令人头晕脑胀的钻隧道关和巨大的敌方空中要塞正是本作首创，算是为《AC》系列奠定了基调。

在《AC》中，玩家通关后可以直接进行二周目游戏。二周目中，所有机体无需购买即可直接使用。如果是HARD模式下的二周目，敌机的AI还会再次提升。除此之外，本作并没有其他的隐藏要素收集。在这方面，可以说《AC》在风格上还没有走出《Air Combat》系列的影子，本质上依然是一款街机游戏(本作标题画面的凤凰标志便来自《Air Combat》系列)与《山脊赛车》相同，Namco在本作的读盘时间为玩家准备了小游戏。如果在小游戏中获得高分，就可以改变机体的涂装。在读盘画面中玩家还可以输入隐藏的特殊指令，可以改变自己的机体型号和现金数量。

不同于今天《AC》系列那令人神往的管弦交响乐，《AC》中的BGM清一色都是重金属摇滚，虽然十分热血，但听久了很容易让玩家产生浮躁心理。游戏中的僚机没有任何语音，反到是自机的驾驶员经常自言自语为玩家做出各种提示，这点实在有些诡异……

虽然《AC》作为一款原创新作有着诸多的缺点，但这部作品已经为整个系列确立了风格，一种与PC上纯写实飞行游戏完全不同的，写实与虚拟并重的游戏体验，正是本作所要带给玩家的感觉。《AC》的本土销量为50万，全球累计销量170万，对于一款名不见经传的原创作品来说，这样的成绩已经算相当成功，Namco很快便开始了续作的开发。







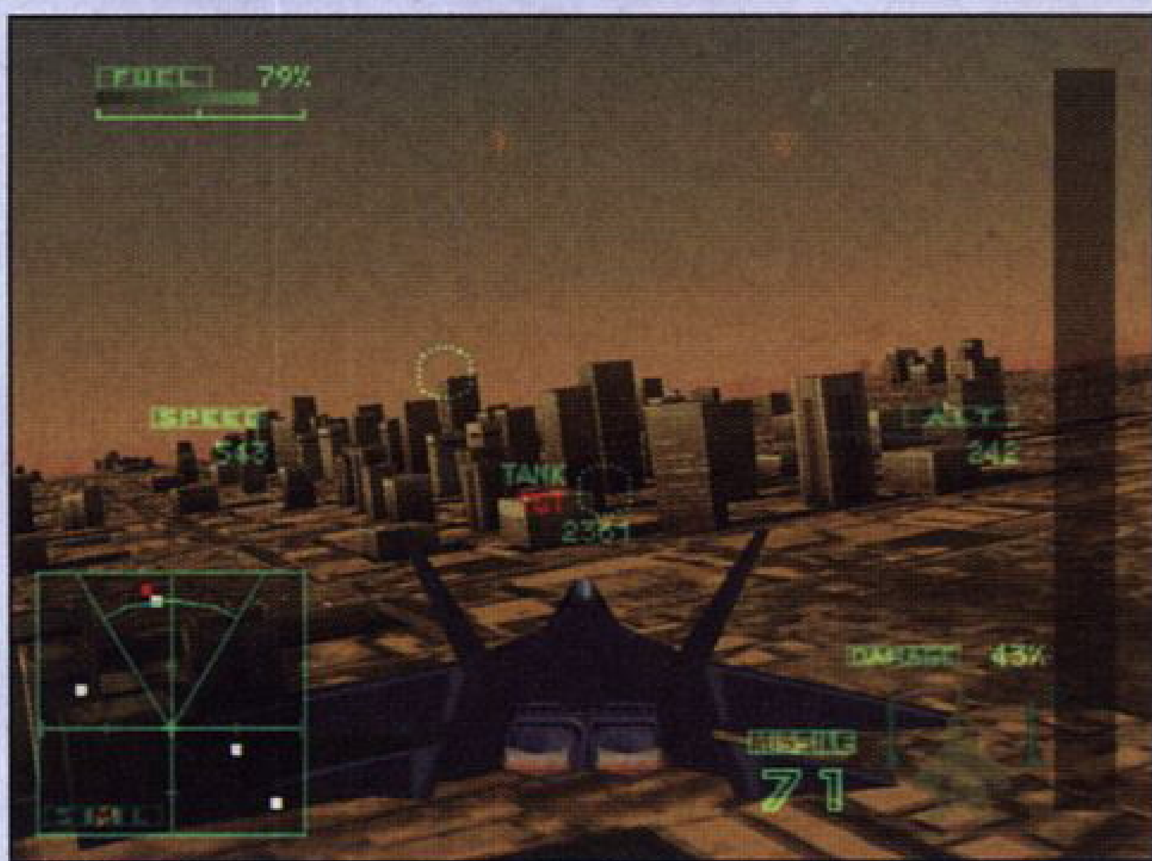
Ace Combat 2



如果说1995年的初代《皇牌空战》只是一款试水性质的实验性作品，那么2年后于PS主机黄金期推出的《皇牌空战2》则标志着整个系列走向了成熟。

由于前作简陋的画面饱受诟病，Namco在续作中将提升图形效果的任务放在了首当其冲的位置上。《AC2》开始用大量的多边形和贴图来表示地面环境，雪山、沙漠、港口、都市等关卡环境都制作的十分逼真。本作中的背景增加了雾化效果，远方的景物不会像前作那样突然蹦出来，显得更加自然。除此之外，导弹发射拉出的烟雾和击坠敌机后的爆炸效果也十分出彩。《AC2》的机体不再沿用前作中一股脑涂成红色凤凰的涂装，所有机体都使用现实中各国空军存在的涂装样式。飞机也不再是一坨不会动的铁块，根据游戏中的操作，玩家可以清晰地看到机体的加力燃烧、可变后掠翼等效果。本作中自机的导弹射程被提升到了1000米以内，对敌机的锁定距离则以雷达反射面积为基准(轰炸机和大型运输机的锁定距离就要比战斗机长得多)，这点要比起前作要真实许多。在自机导弹命中率明显提高的同时，敌方的导弹命中率则有了明显的下降，与此同时，玩家在任务中被击坠的机体也可以







通过缴纳少量资金的方式来补回。《AC2》的机后视角增加了高度表和速度表，敌机在雷达上的显示图案也从红点改为了箭头，便于玩家辨别敌机的飞行姿态。这一系列人性化的设定在不改变游戏整体风格的同时，让本作的难度相比较《AC》有了相当的下降，达到了大部分玩家所能接受的程度。

本作对机体能力设定做了大幅度调整，在保留了《AC》中出力、机动性、安定性、耐久力这四项数值的情况下，去掉了攻击力，取而代之的是机体的对空锁定距离和对地锁定距离，同时增加了爬升率的设定。以游戏开篇的两架初始机体为例：F-4 拥有较高的爬升率和空战能力，而 A-4 的稳定性和对地攻击能力则更加出色。能力设定的复杂化让各型机体有了更明确的分工，让玩家在执行任务时有了更多的选择。本作收录了多达 25 种机体，囊括了世界上各国现役的大部分二代机和三代机。一周目中玩家只能使用其中的 16 架机体，而通关后开启的 EXTRA 模式则允许玩家驾驶原本只属于敌方的各色飞机。将 EXTRA 模式通关后，玩家即可使用 FREE MISSION 模式任意挑选关卡和机体进行挑战，丰富的机体为本作的耐玩性做了充分的保障。《AC2》还收录了系列第一架原创机体——XFA-27。这架兼具鸭翼和可变后掠翼的科幻机不但拥有接近全满的能力，更是本作中惟一一架可以同时发射 4 发导弹的飞机。

前作中的僚机系统不但 AI 低下，玩家所能选择的指令也只有"保护自机"和"攻击敌机"两种。而在本作中，僚机的指令增加到了 5 种，包括："保护自机""攻击敌机""攻击敌方地面目标""压制敌方目标空域""保护我方目标"。《AC5》中的女主角永濑茧也在本作中以僚机的身分首次登场。比起《AC》中僚机出击时近乎讹诈的酬金，本作中付给僚机的费用大大下降，这也使得僚机有了更多的出镜率，而不是像前作那样永远停在机库里吃灰。

《AC2》的剧情与前作类似，同样是讲述雇佣兵解决叛乱的故事。一伙番号为 NA-P2700 的军队在大陆的各国举行会议时发动了政变，将各国首脑尽数绑为人质，并抢夺了洲际导弹等远程武器，策划袭击整个大陆。由于联军的部队已经分散到各处，难以对叛军形成有效打击，联军指挥部决定成立一只由雇佣兵组成的精锐部队对抗叛军，部队的代号为：Scarface。

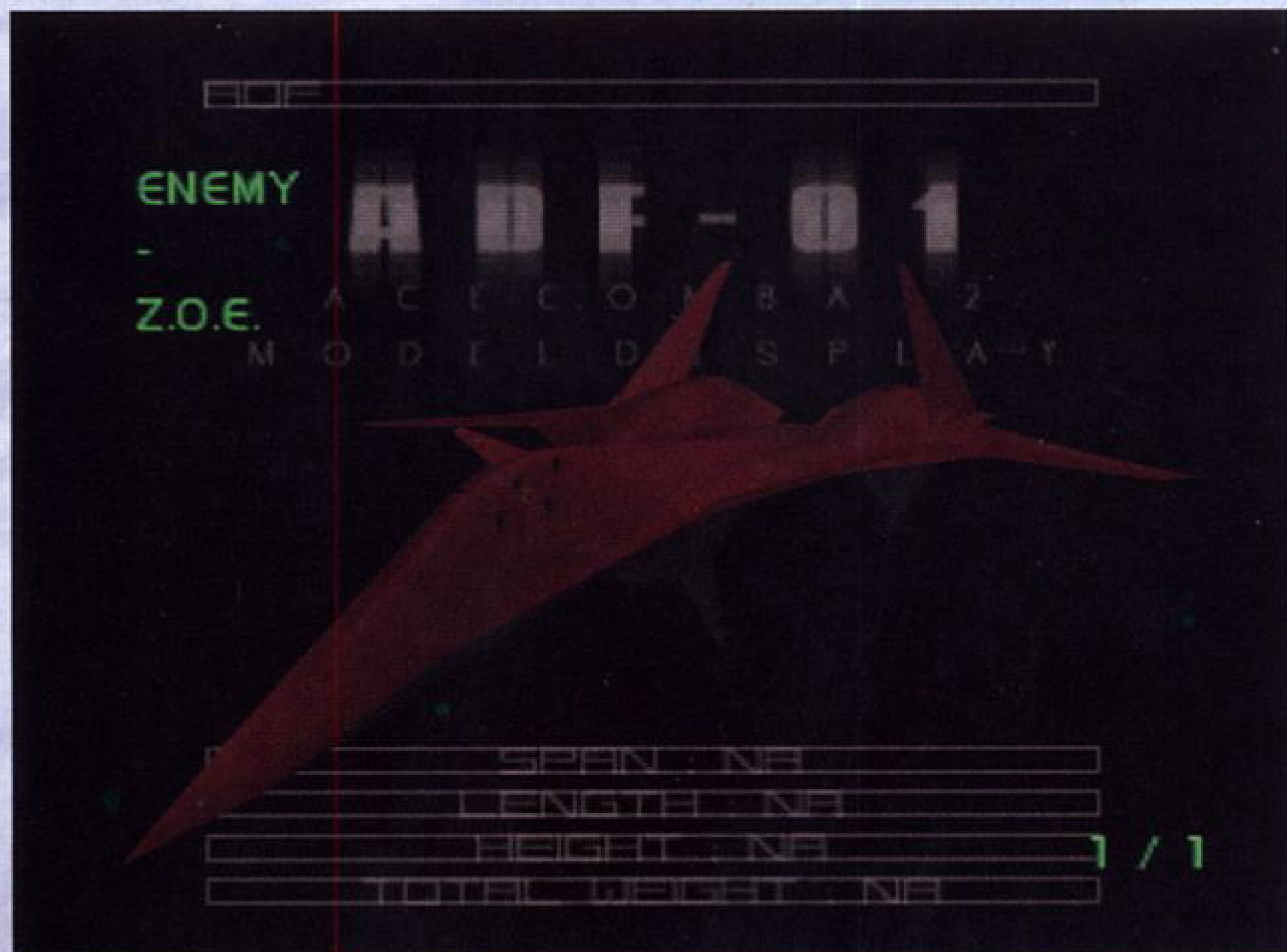
与前作相比，《AC2》的剧情并未有多少进步。但本作在系列中的意义非同小可。《AC2》设定的尤辛（Usea）大陆被此后的两部作品连续延用，可以说，系列的世界观正是从本作开始正式定型的。前作中的战略地图和任务简报画面异常简陋，几乎达到了跟 FC 游戏有一拼的程度，遭到了玩家的批评。鉴于此，Namco 在《AC2》中对地图画面进行了大幅度强化，所有地形和机体均使用 3D 多边形制作，关卡中击毁敌方目标获得的酬金都明码标价地显示在屏幕上，玩家可以在任务简报中对任意目标进行放大查看。比起前作，《AC2》的任务更加多元化：超高空截击敌方目标、低空渗透飞行、掩护航母舰队出港、拦截巡航导弹、狙杀双子巨型潜艇……PS2 时代的《AC》三作每一关的任务设定几乎都能在本作中找到原型。2 年后的续作《AC3》复刻了《AC2》的很多关卡，想必不仅仅是因为延用同一个世界观的原因。本作除了正常供玩家选择的分支之外，还提供了一些隐藏分支关卡。隐藏关卡需要满足一些较为苛刻的条件才能开启。笔者仅举一例：MISSION 15《海峡突破作战护卫》一关，正常完成此关后，MISSION 16 应为《地热基地突入》。但如果玩家能够出色地保护舰队出港，不损失任何一艘战舰，那么 MISSION 16 就会变为《集结舰队攻击》。大量的隐藏分支丰富了《AC2》的耐玩度，Namco 甚至为本作制作了三段不同的结局动画，可谓诚意十足。

除了隐藏关卡外，ACE 勋章收集也是让玩家进行多周目游戏的动力。在任务中，玩家会遭遇一些带有名称标识的机师，这些机师不但技艺高超，机体的能力也要高出一般杂兵很多，在后期，ACE 机师甚至会以小队为单位出现在关卡，对玩家进行夹杀。将 ACE 机师击坠后，便可获得他的勋章。游戏中一共有 16 名 ACE 机师，而要想全部收集齐 ACE 勋章，至少需要三周目。《AC2》的隐藏结局和 ACE 机师息息相关。游戏中存在一位名为 Z.O.E 的特殊 ACE，他会多次驾驶红色涂装的各类强力机体对玩家进行阻拦。在原本的最终关 MISSION 19《敌司令部攻击》中，如果玩家将其击坠，就会触发隐藏剧情：摧毁叛军的司令部不久，联军在东海岸发现了叛军的巨型潜艇正在向东北方向逃窜，在玩家拦截了潜艇发射的巡航导弹并将其击沉后，联军探测到了叛军在地图东北角的秘密导弹基地，并向其发动最终攻击。在隐藏最终关《斗士荣誉》中，玩家需要炸毁敌方基地的发电机，并从内部通道突入导弹井，将箭在弦上的洲际导弹一举击溃。4 年后登陆 PS2 的《AC4》几乎将最终关原封不动地搬了过去，连地图都完全相同。如果玩家能在之前的关卡中将出现的 4 架 Z.O.E 全部击坠，那么驾驶真红色机体 ADF-01 的 Z.O.E 就会作为驻守导弹基地的总将向玩家发起最后的挑战。ADF-01 拥有向后发射导弹的能力，整体实力甚至凌驾于 XFA-27 之上。这架超强机体在多年后的《AC5》中作为隐藏机再次登场，只不过这时它已经有了一个更加秀气的名字——FALKEN。

可以说，在同一个系列作品中，续作对前作的部分借鉴和引用是很正常的，但像《AC》系列这样，把前作几乎全部要素都拿出来翻炒几遍，未免太说不过去。如果仅仅因为此事就判定 Namco 不思进取，似乎有些苛刻，但至少"吃老本"的嫌疑制作人是难以洗脱了。这也从侧面衬托出了《AC2》的出色。

和丰富的游戏内容同样出色的是《AC2》的配乐。中西哲一与大久保博这两位才华横溢作曲家从本作开始正式加入《AC》系列的配乐阵容。《AC2》虽然依然走前作的摇滚路线，但曲风已经逐渐融入了电子乐、爵士、蓝调等多种风格，显得更为多元化，BGM 节奏相比前作也略微缓和，让玩家在游戏过程中不会因为激烈的音乐而产生浮躁情绪。

《AC2》的面世，标志着《AC》系列已经从一款二线作品变为可以和《铁拳》《山脊赛车》相提并论的扛鼎之作，而 Namco 对此并未感到满足。两年后推出的《AC3》，才是真正将 PS 主机推向极限的作品。





Ace Combat 3: electrosphere



1999年，索尼公布了下一代主机PS2即将发售的消息，而纵横业界6年之久的PS则迎来了最后的大作狂潮，《皇牌空战3：电子空间》便在这股风潮中如期登场。

在很多人都认为《AC2》的画面已经达到PS机能的极限时，Namco再一次突破了自我，在硬件平台不变的情况下，《AC3》的画面相比前作有了质的飞跃。本作中的关卡首次出现了天气变化，晴天、夕阳、阴雨、暴风雪等天气均描绘地十分出色，动态模糊、画面噪点等特效也是在本作中首次加入。《AC3》的时间设定在前作40年后，关卡具有更加浓郁的日式科幻味道，地下都市、海上移动要塞、巨型飞艇空母等特色关卡令人印象深刻，本作也是系列中惟一一款出现外太空战斗的作品。除了环境描绘外，机体建模相比较前作也有了长足的进步。在多边形和2代基本相同的情况下，《AC3》的建模更加圆润自然，动襟翼、加力燃烧等细节做得十分细腻。可以说，抛开解析度过小这点不谈（PS机能先天缺陷所致），《AC3》的画面足以匹敌同期DC平台的《飞空之舞》。前作初次登场的回放精灵（REPLAY）在本作中得到了大幅度的强化，不但回放时间由短短的20秒延长到了一分半，还增加了新的镜头角度和特效，整体效果媲美空战大片，让玩家过足了眼瘾。负责《AC3》CG制作的动画公司是业界大名鼎鼎的Production I.G。这家公司从80年代就开始研究3D技术，《机动警察》《攻壳机动队》《人狼》等画质超高的剧场版动画都是该社的得意之作，其技术实力在日本可谓首屈一指。负责本作动画的监督竹内敦志是Production I.G的元老级人物，在3DCG方面有其独到的见解，GONZO在制作科幻空战动画《战斗妖精雪风》时便邀请他担当特效监督。竹内使用了刚刚兴起不久的卡通渲染技术，让本作的CG动画拥有了一种似幻似真的独特风格。《AC3》仅片头动画就耗费了3000万日元之巨，即使以今天的眼光来看，本作的CG依然称得上无可挑剔。

《AC3》每关的任务地图大小是前作的4倍左右，敌机的数量也远超前作，后期经常出现近20架机体在同一作战空域鏖战的壮观场面。为了令玩家适应瞬息万变的战场局势，本作中自机的电子系统得到了大幅度的强化，导航地图中首次加入了显示非重要目标（白色TGT）的能力，雷达的探测距离也得到了大幅度强化，在敌机进入目视距离之前，玩家便可在屏幕上直接观测到对方的行踪。从《Air Combat》起连续沿用3代的抬头显示器（HUD）在本作中被更加强大的360度全天周座舱替代，提供给了玩家全方位的视野。玩家还可以按住三角键，让视角对准锁定目标，轻松观察到敌机的运动方向和自机当前位置。《AC3》是系列首款对应振动手柄的一作，在自机即将失速时，手柄会通过振动及时警告玩家。玩家还可以使用R3摇杆对视角进行360度的调整。本作也对玩家的操作习惯做了一定的调整，前两作中作为隐藏选项的专家模式（Expert）在本作中首次成为了默认操作模式，并沿用至今。

《AC3》中自机的能力得到了空前的强化，在防御力增强的情况下，前作中颇具威胁的对空机枪（AA GUN）对自机形同瘙痒，对空导弹（MSSL）的射程也有所缩短，玩家甚至可以在进入射程前抢先将其敲掉，在关卡中惟一能对玩家构成威胁的只有能力同样强大的敌机。由于《AC3》的背景设定在遥远的21世纪中期，游戏中收录的机体没有一架是各国现役的战斗机，均为现役机型的改进版和试验机。本作也是原创机体地位最高的一作，各色R系原创机的机动性能非常出色，华丽飘逸的造型也得到了玩家的肯定。由于世界观的变更，《AC3》中机体的机动性之高超已经达到了现实世界中的所有机型都无法匹敌的程度，系列前几作中大出风头的F-22在本作里也只不过是中期的过渡机型而已。大迎角机头转向、赫布斯特机动（原地调头）、钟式机动（360度纵向旋转）在《AC3》中都不过是小菜一碟。本作中的导弹全部加入了发射后不用管（自动追踪）的特性，玩家在发射导弹后无需一直用雷达照射目标，再加上导弹的射程被增加到2000米以上，一击脱离成为了《AC3》的主流战术。"《AC》系列"著名的对飞导弹攻击便是从本作开始兴起的。本作的手感极为细腻，玩家的每一个细微操作都能立刻在机体上得到反应，没有丝毫的滞后感，让玩家可以充分享受到战斗的乐趣。

《AC3》的机体能力高达9项，堪称系列最复杂的一作。虽然本作的机体能力图回归了初代的5项设定，但对空对地锁定距离和爬升率作为隐藏数值依旧存在。《AC3》还增加了抗弹性（耐久度）的设定，每架机体的抗弹性分为轻、中、重三个等级，抗弹性越轻的机体，在遭到敌方攻击时的失控几率就越高。本作的故事背景从军事政变变为了未来巨型企业之间的战争，因此机体买卖系统在本作中被取消，取而代之的是随玩家选择不同势力而更换机体的设定。UPEO和General Source的机体与现实世界接近，以实弹武装为主。Neucom公司的战机则大都配备能量武器。而强悍的恐怖集团Ouroboros则拥有各种实力超群的怪物级机体。游戏流程中的三大最终战机也各有特色：XFA-36的火力最猛，Su-47的机动性最高，而R-103则拥有最强的加速性能。《AC3》中玩家可以对机体的导弹和副武器进行自由选择，为续作的特殊兵装系统奠定了基础。

从本作开始，Namco将剧情视为游戏的重





中之重。关卡中的任务不再像前两作那样一成不变，而是会随时根据玩家的表现进行任务更新(Update Target)。本作中的僚机变为按照剧情参战，无需玩家支付酬金。虽然僚机的AI没有提高，在战斗中依然派不上用场，但僚机角色在剧情中都有非常重要的地位。自机驾驶员在本作中不再诡异地自言自语，取而代之的是驾驶系统的AI语音提示，与此同时，僚机与玩家的无线电台词大幅度增加，战斗的临场感比前两作更加出色。由于本作的世界观变为了日式科幻风格，《AC3》成为了系列中第一款使用日语配音的作品。本作的剧情极其复杂，光是供声优录音的台词就足有三大本。不过《AC3》的剧情大都收录在了任务前后的视频对话中，CG动画和即时渲染的过场较少，不懂日语的玩家往往难以理解本作晦涩的世界观，这点不得不说是一个遗憾。《AC3》的舞台虽然与前作同样为尤辛大陆，但时间线却被一口气推到了前作的40年后。2040年，整个世界由各大跨国巨型企业掌控着，国家的概念已经被逐渐淡化，所有的武装力量都变为了巨型企业的私人军队。以传统军工行业发家的General Resource和拥有先进生物微电子技术的Neucom作为尤辛大陆上的两大公司，一直在各项领域不断展开明争暗斗。在Neucom建立了军事力量后，General Resource终于率领旗下的Upeo组织与Neucom展开了全面战争。而就在两大公司的战况进入白热化阶段时，一伙名为Ouroboros的巨型恐怖集团登上了历史舞台，向两派势力同时发起了攻击……虽然玩家最初是以一名Upeo飞行员的身分踏入战场，但在随后的剧情分支中，玩家可以自行选择所投靠的势力。《AC3》在角色塑造方面下足了笔墨，与前两作花瓶一般的僚机不同，本作中每名僚机都个性鲜明，令人难忘。Rena，一名患有先天紫外线过敏症的患者，因为生理缺陷必须时刻穿着太空服的她从小便过着孤僻的生活。由于拥有超群的驾驶天赋，9岁时她便被General Resource选为机师，开始了战斗机飞行员的生涯。她将天空视作惟一的归宿，却没有想到自己的才能会被阴谋家利用，成为了战争的牺牲品。Keith，一位将实力和纪律视作一切的男人，忠于职守的他在与Ouroboros的作战中用同归于尽的方式粉碎了恐怖分子的计划，用生命诠释了一名军人所应承担的义务和责任。Simon，一位看似平凡的谢顶老人，实则是Neucom社内首屈一指的电脑天才，由于她的恋人优子因卷入党派斗争而不幸被炸身亡，原本对政治毫不关心的他决定将自己投入战场，以各种黑客手段在战斗中支援玩家。而作为整个故事核心的Dision则是一名彻头彻尾的悲剧性人物——作为王牌飞行员，他有能力，也有理想，但卑劣的政客却葬送了他的一切。他不但失去了恋人，还失去了自己的身体。在网络中以AI的方式游荡的他发誓要向这个世界复仇，为此他创建了Ouroboros组织，以强大的军事力量向各大势力发起进攻，并向全世界宣扬人类电脑化的思想，妄图以此让所有人类摆脱肉身步入网络，完成他理想中的"革新"。无论玩家选择哪一个势力，Dision都会作为最终BOSS登场，与玩家展开殊死较量。

本作收录的关卡多达52个，堪称系列中关卡最丰富的一作。《AC3》的游戏流程中有多次让玩家自由选择势力的机会，选择的势力不同，后续关卡也完全不同。前作的隐藏分支依然健在，再加上剧情既有的分歧，如果玩家想把全部52个关卡都打出来，至少需要进行6周目的游戏。本作在攻关过程中可以随时重启(RESTART)或退出任务，自机被击坠后也不会有任何惩罚，这点让《AC3》的难度大为下降。但难度的下调并不代表玩家失去了挑战的动力，本作取消了延用自《Air Combat 22》的军衔系统，取而代之的是根据每一关的玩家表现单独评分的评价系统。评价从高到底依次为A、B、C、D四个等级，将全部52关的评价达到C以上就可以获得各种奖励武器，这也是制作人鼓励玩家进行自我挑战的方式。《AC3》有5个剧情主线、5个不同的结局，如果玩家想把这一作的剧情摸透，5周目是绝对有必要的。而在玩家打穿所有5个结局后，作为幕后黑手的Simon就会为玩家说明一切的真相：玩家并非一名真正的飞行员，而只是他创造的一个AI而已。作为Dision情敌的他认为正是Dision的行为才害死了优子。他为了彻底抹杀掉Dision而创造了玩家这个AI，并设下了自己的珍珑棋局。无论Dision采取何种行动，他的下场都是被玩家击坠，而这也正是Simon想要看到的最终结局。

《AC3》是系列中争议最大的一部作品。一方面，它在手感、任务设定、演出方式的进化得到了玩家的肯定，并在系列中传承下下来。另一方面，它过于晦涩的世界观和光怪陆离的剧情则不被多数人接受。因此，从《AC4》开始，《AC》系列又回到了2代的写实风格。但《AC3》的世界观并未就此消失，在Xbox360平台的《山脊赛车6》和PSP的《ACX》中，我们能发现很多《AC3》中的企业标志和原创机体，可见Namco并未彻底放弃《AC3》的世界观。或许在不久的将来，我们就能玩到另一部日式科幻风格的《AC》新作。

本作的海外版与本土版有非常大的区别。美版和欧版的《AC3》取消了剧情分支，只保留了一条剧情线，关卡数降至36关，大量的无线电对话、即时过场和CG也被取消。这种懈怠的制作态度引起了欧美玩家的强烈不满。Namco也曾经表示，如果玩家的请愿强烈，他们会考虑在欧美重新发售带有52关和完整剧情的英文版《AC3》。

本作的音乐制作组是系列中最为庞大的一作。除了《AC2》的领衔音乐人中西哲一和大久保博外，中川浩二等《山脊赛车》音效组的乐师也加入了本作的配乐阵容。《AC3》的音乐完全抛弃了前两作的重金属摇滚风格，以清爽的电子打击乐为主，令人心旷神怡。特别值得一提的是本作的OST《Direct Audio》，除了完整收录游戏中的44首曲目外，还附赠一张名为《Appen Disc》的特典光盘。这张特典内含游戏未收录的全部CG动画和音乐，将其放入PS后还能够提取其中的全机体完美存档，具有极高的收藏价值。



Ace Combat 4: Shattered Skies



2001年春东京电玩展，比尔·盖茨为Xbox进军日本市场演讲进行了现场演说，常年拒绝参展的任天堂也为宣传新掌机GBA搭起了展台，标志着TV游戏界新一代的三国之争即将开始。作为先行者的索尼不甘示弱，在展会上为发售刚满一年的PS2祭出了数款大作造势。Namco展出了《异度传说》《风之克罗诺亚2》等PS2游戏显示对索尼的支持力度，不过，这些作品无论是人气还是分量，都显然无法与在展会上初次公布的《AC》新作相提并论。《皇牌空战4 破碎的天空》在展会上播放了长达5分钟的初公布影像，机体的精细程度接近实拍水准，地面背景也达到了足以以假乱真的程度，充分彰显了PS2的高性能。更令在场的观众欢呼雀跃的是，Namco的制作人宣布，《AC4》的开发完成度已经达到50%，6个月后即可发售！

2001年9月，《AC4》登录PS2平台，掀开了系列史崭新的一页。拜PS2机能所赐，本作的画面相比PS三作有了脱胎换骨的进步。玩家可以清晰地看到机翼外挂架上的武器，隐形战机的弹舱开启细节也做的十分到位。Namco还破费请来了专业的地图公司，以航空照片为数据源设计地图。但也正因为机能的提升让《AC4》的开发成本较前作大为上涨。本作收录的机体非常少，关卡也只有18关，并且没有任何分支剧情。任务以单纯的对空或对地清扫为主，目标非常明确。攻关过程中也不再出现像《AC3》那样频繁的任务更新，再加上消磨时间的积分关卡的存在，使得本作的任务玩起来多少有些乏味。《AC4》新加入了特殊兵装系统，让玩家可以在座机上搭载比普通导弹更加强力的武器。特殊兵装的分工非常明确，有对空、对地、对舰之分，再加上弹药有限，玩家需要





谨慎选择使用。由于《AC4》回归了2代的写实风格，机体的机动性相比3代有了大幅度的下降，导弹的射程也恢复到1000米以下，因此灵活运用特殊兵装就成为了攻关的要点。《AC3》中被取消的双人分屏模式在本作中复活，游戏中收录了3张地图，玩家除了可以进行一对一的空战外，还可以合作猎杀敌机。相比较PS时代的三部作品，《AC4》在难度设定上更加考究，增加了新手向的VERY EASY和极具挑战性的EXPERT难度。在玩家将EXPERT难度通关后，最强的ACE难度变会开启。在ACE难度下，导弹不但会对玩家一击必杀，就连平时不起眼的机炮也会对自机造成极大伤害。本作首次将机体涂装列入隐藏要素，每架机体都有两种隐藏涂装，玩家需要在关卡中达成S级评价或击坠敌方ACE后才能将其开启。

《AC4》的剧情同样发生在尤辛大陆上，编剧用沉重的笔触刻画了一个无比灰暗的未来。在平息了NA-P2700部队的政变后，尤辛虽然恢复了和平，但由于连续的军事行动，位于西部的尤吉亚国(Erusea)的军事实力急剧扩张，打破了大陆上各国的军事平衡。与此同时，天文学家探测到一颗名为"尤利西斯"的小行星正在不断接近，并很有可能撞击地球。为了避免这场天灾，在尤吉亚的主持下，尤辛的所有国家联合起来倾巨资建造了名为"巨石阵"的大型电磁炮，用于抵御这次天灾。1999年，小行星按照预定轨道进入大气层，巨石阵成功将小行星轰成无数碎片，避免了直接撞击地球所带来的灾难性后果。但落下的碎片依然给许多国家带来了灾难，尤吉亚正是尤辛大陆中受灾最为严重的国家。3年后，在经济面临崩溃的情况下，尤吉亚出动军队占领了位于中立地区的巨石阵，并将其改装成了终极防空武器。巨石阵发射的炮弹可以让空军的战机因为电子设备报废而全灭，而其射程超过1600千米，几乎覆盖了整个大陆。在抢夺了巨石阵后，尤吉亚对大陆各国发动了怒涛般的侵略。周边国家组建的联军ISAF (Independent State Allied Forces，独立国家联合军) 在丧失了制空权后几乎不堪一击，顷刻间就被尤吉亚赶下了大陆，只能龟缩在地图东北角的北点(North Point)苟延残喘。而在玩家所扮演的Mobius 1初次登场时，尤吉亚已经开始出动大量兵力，准备对联军的最后据点发动总攻。《AC4》的故事就在这令人绝望的战况下拉开了序幕。

虽然《AC4》的任务设定可玩度不佳，遭到了玩家的批评，但就剧情角度而言，本作的任务设定几近完美。空军并非这场战争的主角，玩家亲历的每一场战役都是为了给陆军和海军争夺制空权，这场大陆战争的本质，是争夺制空权的战争，这也正是本作的副标题《破碎的天空》的真正含义。就这方面而言，本作的剧情可谓系列中最为真实的一作。击坠远征轰炸机编队、奇袭敌方舰队、摧毁太阳能发电站、破坏巨石阵……Mobius 1所率领的空军作为先头部队，经过艰苦卓绝的拉锯战，一步步将制空权夺回，为联军重返大陆创造了机会，引领ISAF走向了最终的胜利。

本作的过场部分自始至终都没有对玩家进行任何正面描写，负责讲述故事的是一位饱受战火摧残的少年。他的住所被尤吉亚的空军皇牌黄色13击坠的飞机炸毁，父母都在爆炸中遇难，成为了战争孤儿的他只得前往城市，与他惟一的亲人叔父相依为命。在酒吧，他无意碰到了黄色13。虽然导致自己流离失所的仇人就在眼前，但他却无法对13下手。随着时间的流逝，在与黄色中队相处的时间渐渐变长后，他发现13并非自己是自己想象中的那种丑陋的侵略者，而是一名拥有尊严的战士。作为尤吉亚的头号皇牌飞行员，黄色13无论是技术还是人品都堪称完美。他战无不胜，每当他的苏-37小队出现在天空上，附近的联军飞机便会在顷刻间落荒而逃。他重情重义，虽然有着惊人的击坠数，但令他真正骄傲的战绩在于自己从未失去任何一架僚机。虽然担负着守护巨石阵的艰巨任务，但黄色13对于尤吉亚的侵略计划毫不关心，他只对在战场上遭遇的强敌感兴趣。他会在战场上放跑逃窜的敌机，仅仅是因为怜悯对方的弱小。对于曾经击坠他的队友、也是作为他的宿敌存在的Mobius 1，他没有丝毫的仇恨，反而在酒吧大赞对手高超的飞行技巧。然而，纵使黄色13如此优秀，他也最终难逃失败的命运。因为游戏给他的设定是——敌人……

曾经将一切寄托于天空的人，最终的归宿依然只能是天空，黄色13就是这样的一位男人。他最终消逝在了碧蓝的天空中，飘落回地面的只有他的遗物——那块他为被击坠的僚机而一直保存的手帕。少年为他心目中的英雄，也是他如同兄长般憧憬的黄色13亲手堆砌了一个墓碑。战争结束后，少年昔日生活的小镇重新恢复了平静，而他将自己与13的故事，写进了一封信中，寄给了那名亲手击坠他的飞行员，也是惟一能够确认这一切的人——Mobius 1。

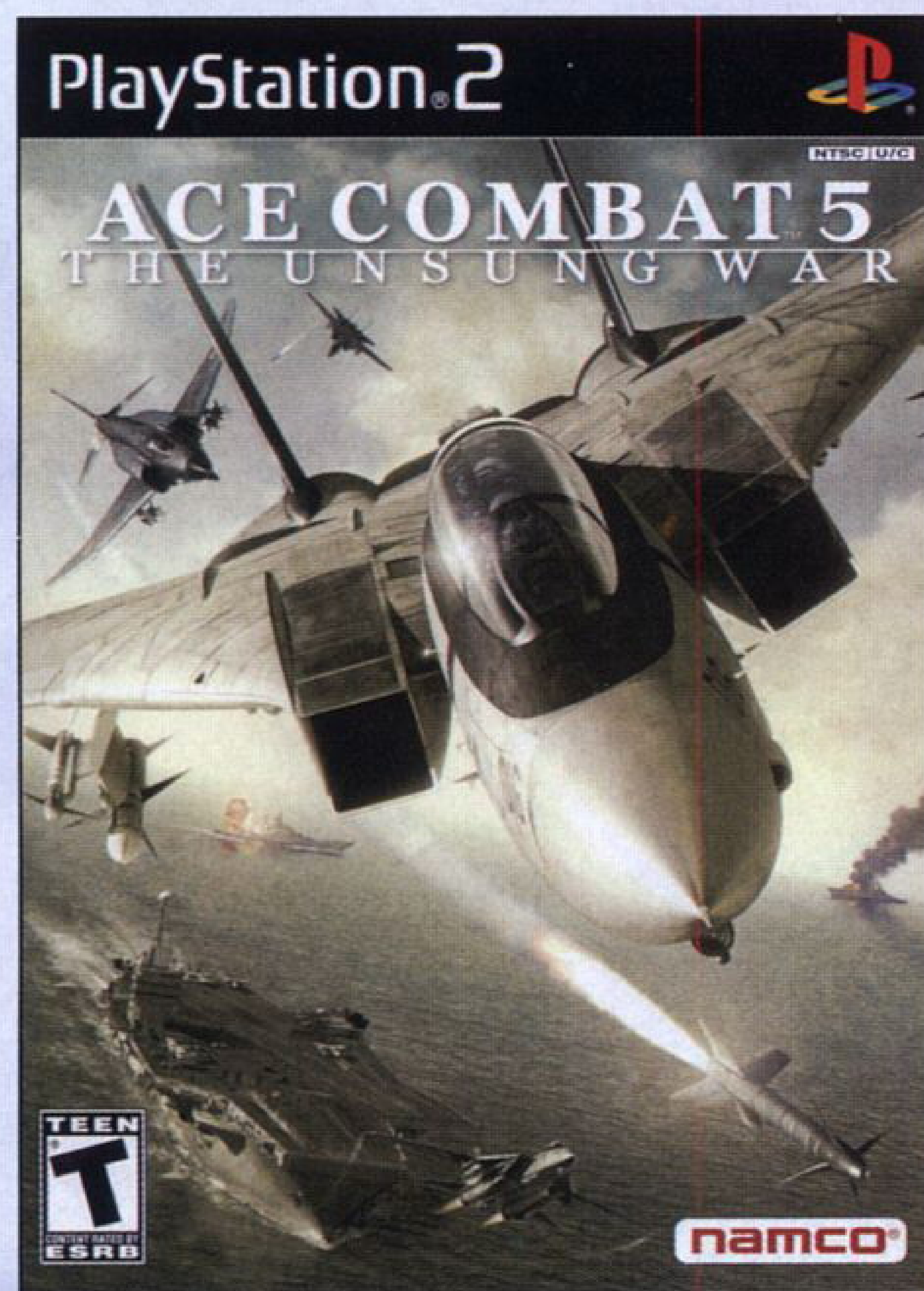
与PS2后续两作逐渐偏向描绘政治斗争的剧



情风格不同，《AC4》中没有暗中涌动的阴谋，也没有勾心斗角的政客。游戏所要带给玩家的，是一种纯粹的天空之美。由大久保博创作的片头曲《Blue Skies》无论填词还是旋律都非常考究，配上空灵飘逸的女声吟唱，带给人以无尽的遐想，堪称系列首屈一指的名曲。

虽然《AC4》在日本的销量不足 50 万，但在美国市场，本作的销量突破了 200 万。《AC4》的全球销量高达 285 万，不仅是《AC》系列销量最高的一作，也是 Namco 在 PS2 时代最畅销的一部作品。从这一作开始，《AC》系列正式将欧美市场确立为日后发展的主要目标。

Ace Combat 5: The Unsung War



《AC4》在游戏性方面并非完美无缺，除了关卡过少的问题之外，少得可怜的隐藏要素也让玩家缺乏多次游戏的动力。但这部作品所体现出的革命性是所有人都无法否认的，《AC》爱好者都在期盼着下一部完成度更高的作品，而这一等便是 3 年之久。2004 年 10 月，《皇牌空战 5 未颂的战争》终于在玩家的翘首企盼下迎来了发售日。

由于更换了全新的引擎，在平台同为 PS2 的情况下，《AC5》的画面有了一定程度的提升。机体建模更加细致，地面也有了丰富的地形地貌，不再像前作那样用一张贴图来表示。由于 Namco 请来了日本航空自卫队进行录音工作，《AC5》的音效比前作更具魄力，换上 5.1 声道的音频设备后，玩家可以享受到身临其境的战场氛围。

前作中较为僵硬的手感受到了玩家的批评，因此制作人将《AC5》的机体灵活度提高到了接近 3 代的水平，同时增加了重心的设定，在不影响机动性的前提下让玩家感受到机头的重量感。突破音障的细节特写也是从本作开始加入的。在经过一系列的调整后，《AC5》的手感达到了完美的程度。此后的系列作品在操纵感上大都以本作为基础进行小幅度修正，从未进行过大的改动。

在前几作中，玩家在购买新的机体后，往往将之前用过的老机体直接废弃。本作新增的经验值系统杜绝了这种情况的发生。经验值系统与玩家所能获得的新战机直接挂钩，在玩家使用一种战机累计达到一定时间后，才可以获得这种战机的后续机型。如对地攻击力更强的 F-14D 需要玩家驾驶 F-14A 满 3 小时后才可以入手。本作中收录的可用机体为 53 种，是系列中最多的一作。各类机体和其派生、后续型号组成了一个复杂的关系表，玩家若想集齐所有机体绝非易事。再加上一架战机只对应一种特殊兵装的设定，让每一种机体都有自己的特色，即使在购入新机型后也不会被轻易抛弃。除了系列惯例的 ACE 收集外，本作还加入了勋章系统。各类表彰勋章的入手条件都非常苛刻，如"击坠 1000 架敌机""用机炮击坠 50 架敌机""全部关卡取得 S 级评价"等，极具挑战性。

大幅度改进的僚机系统是《AC5》最为成功之处。在每关出战前，作为队长的玩家需要为僚机配置各自的座机。在任务途中，玩家可以用十字键随时为僚机下达"攻击前方目标""援护队长机""分散自由攻击""使用特殊兵装"四种指令。僚机也经常在关键时刻主动向玩家提供作战计划。本作的僚机 AI 都有了飞跃性的提升，彻底走出了花瓶的境遇。《AC5》中取消了飞回战线补给弹药的设定，自机在作战中的弹药较为匮乏，这也是制作人鼓励玩家多使用僚机系统的方式。关卡设计方面，本作回归了《AC3》注重剧情的风格，任务目标经常随着作战进程更新。但另一方面，《AC5》的任务对玩家束缚过多，很多人都抱怨本作的关卡里自机完全是被剧情牵着鼻子走，这种带着镣铐飞舞的感觉并不好受。因此《AC5》虽然有 27 关的超长流程，每一关的剧情也令玩家印象深刻，但难度过高的任务设计却让很多玩家不愿意进行多周目游戏，这点不得不说是一个遗憾。

连续沿用三作的尤辛大陆在《AC5》中终于远离了玩家的视线。本作的剧情转移到了在太平洋隔海相望的两家超级大国——欧辛联邦（Osea）和尤克托巴尼亚（Yuktobania）。1995 年，位于欧辛联邦东北部的贝尔肯公国（Belka）向周边各国发动了侵略战争，但很快在联军的反攻下投降，公国的半数国土也被欧辛所吞并。在所有人都认为和平已经到来时，一股暗流却在涌动……

2010 年，位于太平洋中心沙岛（Sand Island）的欧辛空军基地遭到了不明敌机袭击，驻守该岛的 Wardog 小队是一只由新手组成的部队，虽然他们成功地击退了敌机，但损失惨重。不久之后，位于大洋彼岸的尤国向欧辛联邦发表了开战声明，环太平洋战争就此爆发。而原本驻守在世界尽头与世无争的沙岛部队，也在一眨眼间被推到了战争的最前线。

"当历史出现重大的变迁时，Razgriz 出现了。首先，他化身为一个黑暗的恶魔。作为恶魔，他用全部力量将死亡洒遍大地，之后，他便消失了。然而，经过漫长的沉睡后，Razgriz 回来了，这一次，他成为了一名伟大的英雄。"

这段贯穿于整个游戏的童话，也正是对主角所在的 Wardog 小队的忠实记载。作为欧辛空军的王牌飞行队，Wardog 在战斗中战无不胜，成为了尤国士兵的噩梦。然而，就在尤国即将全面败退，"沙岛四翼"走上辉煌的顶点之时，主角一行人却被旧贝尔肯军人布下的阴谋所害，被视为叛国者而流亡天涯。由于在营救欧辛总统的行动中做出了重要贡献，将功补过的 Wardog 以 Razgriz 小队的身分最终重生。这一次，他们的敌人不再是尤国，而是挑拨两国战争的贝尔肯亡灵。最终，贝尔肯复仇主义者妄图挑起世界大战的计划被彻底粉碎，而 Razgriz 小队则作为结束战争的和平使者被永远传诵……玩家的每一位同伴都被塑造的异常丰满，有血有肉。巴特伦特，Wardog 的第一任队长，因为屡次违抗上级命令，驾驶技术高超



的他一直未能得到晋升机会，被人戏称为"万年大尉"。年过30的他作为沙岛基地的教官，对于众多新生后辈来说是如同兄长般憧憬的人物。游戏开篇便被击坠的他在获救后依然与玩家一起奋战在前线，这位打不死的大男孩堪称《AC》系列最具人格魅力的角色。永濑萤，虽然作为女性驾驶员，但其飞行技术在中队内仅次于巴特伦特大尉。尽管平时的谈吐不多，但她却是中队中最为看重同伴感情的角色，冰山一般的外表下隐藏的是如火的内心。因为目睹了大尉为掩护自己被击坠，理应成为新任队长的她将这个职位推给了主角，理由则是"给我一个担当僚机的机会，我绝不会让自己再失去一个队长"。Chopper，酷爱摇滚乐的兵油子，喜欢在作战时通过无线电喋喋不休地抱怨。看似吊儿郎当的他在保卫体育场的战斗中流尽了最后一滴血，为了市民的安全，他毅然放弃了逃生的机会，与自己的座机一起魂归天国。皮特，一位貌不惊人的老兵，真正身分却是贝尔肯公国的皇牌机师。虽然只是一名军人，但在他心中却有着自己的道德准则，在上级命令他使用核弹轰炸本国土地后，他选择了抗命叛逃。逃亡过程中，他遭遇了巴特伦特，两人不打不相识，随即成为了生死相交的挚友。在Wardog面临灭顶之灾之时，正是他为主角一行制定了诈死脱逃的计划，并最终令中队以Razgriz的身分重生……

虽然在同伴塑造方面，《AC5》无可挑剔，但这并不代表本作的剧情到了完美无缺的程度。与出色的我方角色相比，本作的敌军设定只能用"不及格"来形容。整场战争几乎成为了Razgriz中队四人组的独角戏。在《AC4》中，玩家的宿敌是所向披靡的黄色中队。《AC0》中，与玩家交手的则是贝尔肯公国的众多皇牌。而《AC5》的众多敌军中，除了多次出来搅局的8492中队外，几乎没有多少令玩家印象深刻的敌方角色。而这伙旧贝尔肯部队也只是整日从事偷鸡摸狗勾当的卑劣货色而已，完全无法和黄色13等英雄人物相提并论，实在令人提不起兴趣。在政治描写方面，本作也略显稚嫩，欧辛和尤国作为15年前的老盟友，仅仅因为几起冲突就兵戈相见，这样的设定并不高明。游戏最后两国的和解也过于突然，缺乏令人信服的理由。

经历了四部作品的磨练与积累后，《AC5》的配乐真正走向了成熟。在抛弃了系列惯用的电子合成乐风格后，Namco不惜聘请华沙交响乐团为本作录制音乐。《AC5》的交响乐以电声小提琴为主打，感情充沛饱满，旋律跌宕起伏，气势非凡，无论是作为游戏中的BGM还是单独欣赏都堪称完美。今天为玩家所熟知的《AC》系列配乐四人组(小林启树、中西哲一、大久保博、中鹤润一)正是本作正式确立的。Namco为《AC5》推出的OST还收录了游戏的未录用曲目，容量更达到了史无前例的4碟装。《Blurry》《Journey Home》《The Unsung War》等名曲至今为玩家所津津乐道。IGN、Gamespot等欧美游戏网站纷纷将2004年的"最佳游戏音乐"大奖授予《AC5》，本作的配乐之成功可见一斑。

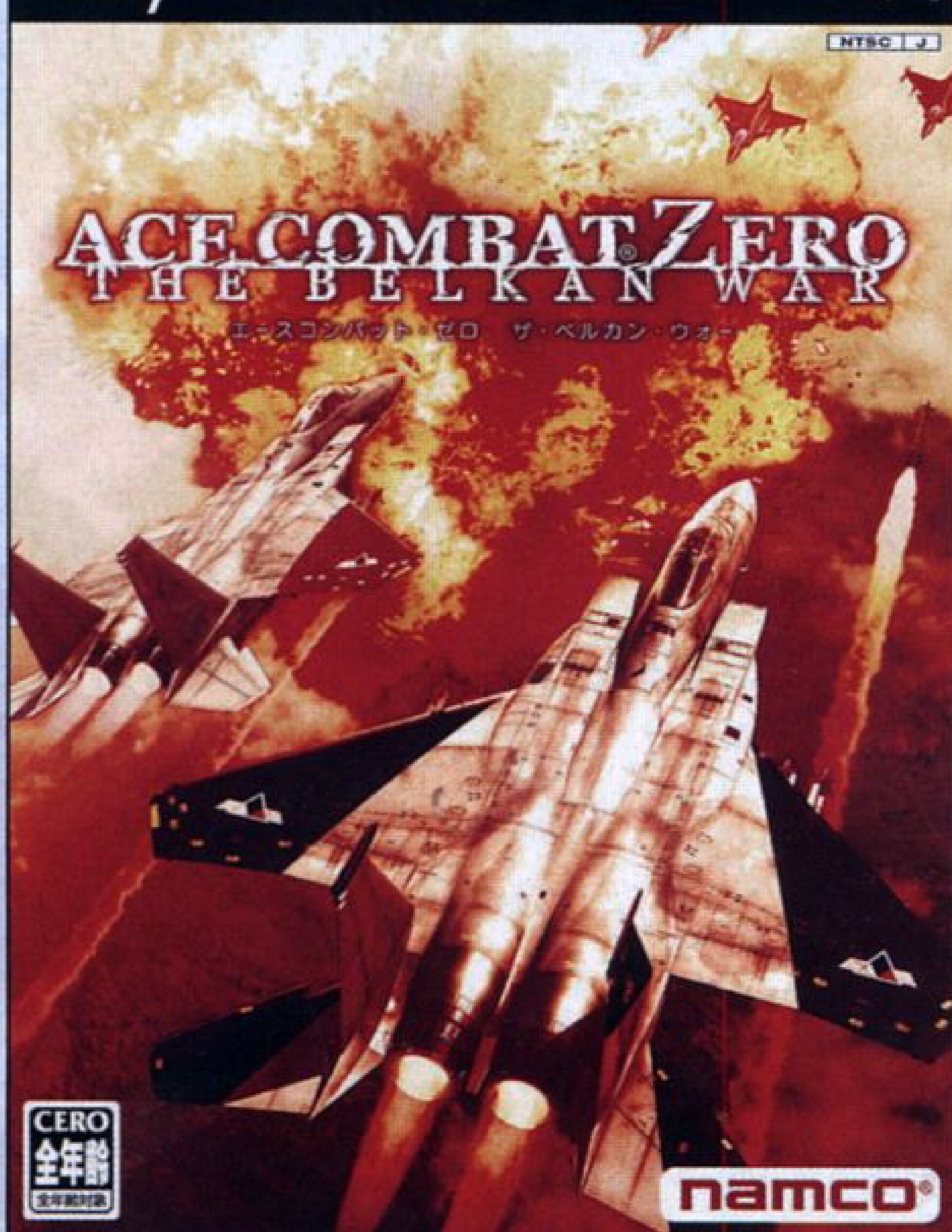
特别值得一提的是，《AC5》在主线流程之外还准备了一个独立的街机模式。街机模式的剧情发生在《AC4》的大陆战争结束一年后，部分尤吉亚军政首脑拒不接受战败的事实，集结残余兵力与ISAF继续顽抗，玩家需要扮演前作主角Mobius 1单枪匹马前去扑灭叛乱的战火。街机模式有四个分支路线，玩家在中途无法存档，只能一口气将其通关，颇具挑战性。







Ace Combat Zero: The Belkan War



2006年3月，微软的Xbox360主机已经发售4个月之久，索尼的PS3和任天堂的Wii也蓄势待发。在次世代战争即将打响的前夜，Namco将PS2时代的最后一款《AC》献给了广大玩家。这一次，编剧带我们回到了系列的原点——15年前发生在贝尔肯公国的那场惨烈之战，因此，本作的标题名为《皇牌空战零：贝尔肯战争》

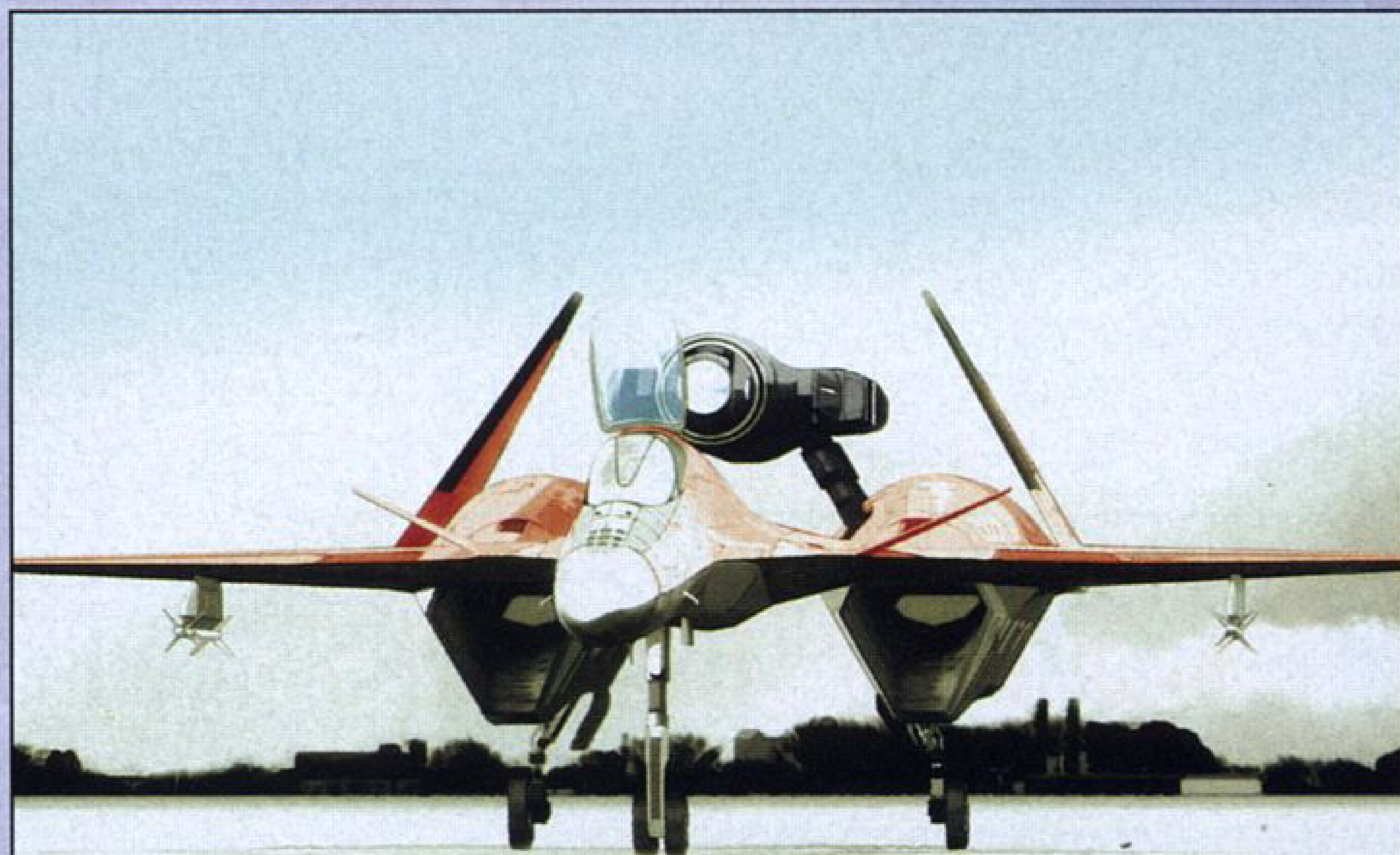


贝尔肯公国位于欧辛联邦东北部，领土狭小，三面环山，惟一的出海口也极其狭隘。一旦战争爆发，这种地理位置对陆军和海军极为不利。因此，贝尔肯公国很早就制定了优先发展空军的战略目标。80年代末期，由于遭遇严重的经济危机，再加上欧辛等强大邻国的趁火打劫，贝尔肯被迫将东部的大量领土卖给邻国，但经济危机并未得到解决。1995年，从贝尔肯独立的乌斯提奥州(Ustio)在地下发现了大量矿藏。贝尔肯公国闻得此讯后，出动大量军队入侵乌斯提奥，并对邻国欧辛展开报复。在强大空军的掩护下，邻国的地面部队面对贝尔肯的侵略几乎毫无还手之力，弱小的乌斯提奥只得将希望寄托于临时雇佣的各色佣兵们。玩家所扮演的飞行员正是乌斯提奥佣兵团中空军的一员，第66飞行队所属的GALM小队队长——Cipher。

由于和前作使用同一引擎，《AC0》的画面自然未有太多提高。勋章系统、ACE收集等要素依然健在。前作中的经验值系统在本作中被取消，机体也回归了允许自由选择特殊兵装的设定。《AC0》继承了前作成功的僚机指挥系统，玩家可以在任务中与传说中的佣兵"片翼的妖精"(Solo Wing Pixy)并肩作战。虽然僚机只有一架，但Pixy超强的个人能力足以令Razgriz小队汗颜。他不但进攻性极强，可以轻松扫平大量空地目标，在遭遇ACE中队时还能与玩家合作，对BOSS进行截杀。







“你知道,这世界上有三种王牌吗?一种追求力量,一种为荣誉而生,而另一种永远对战局成熟在胸。而他?他是一个真正的王牌。”

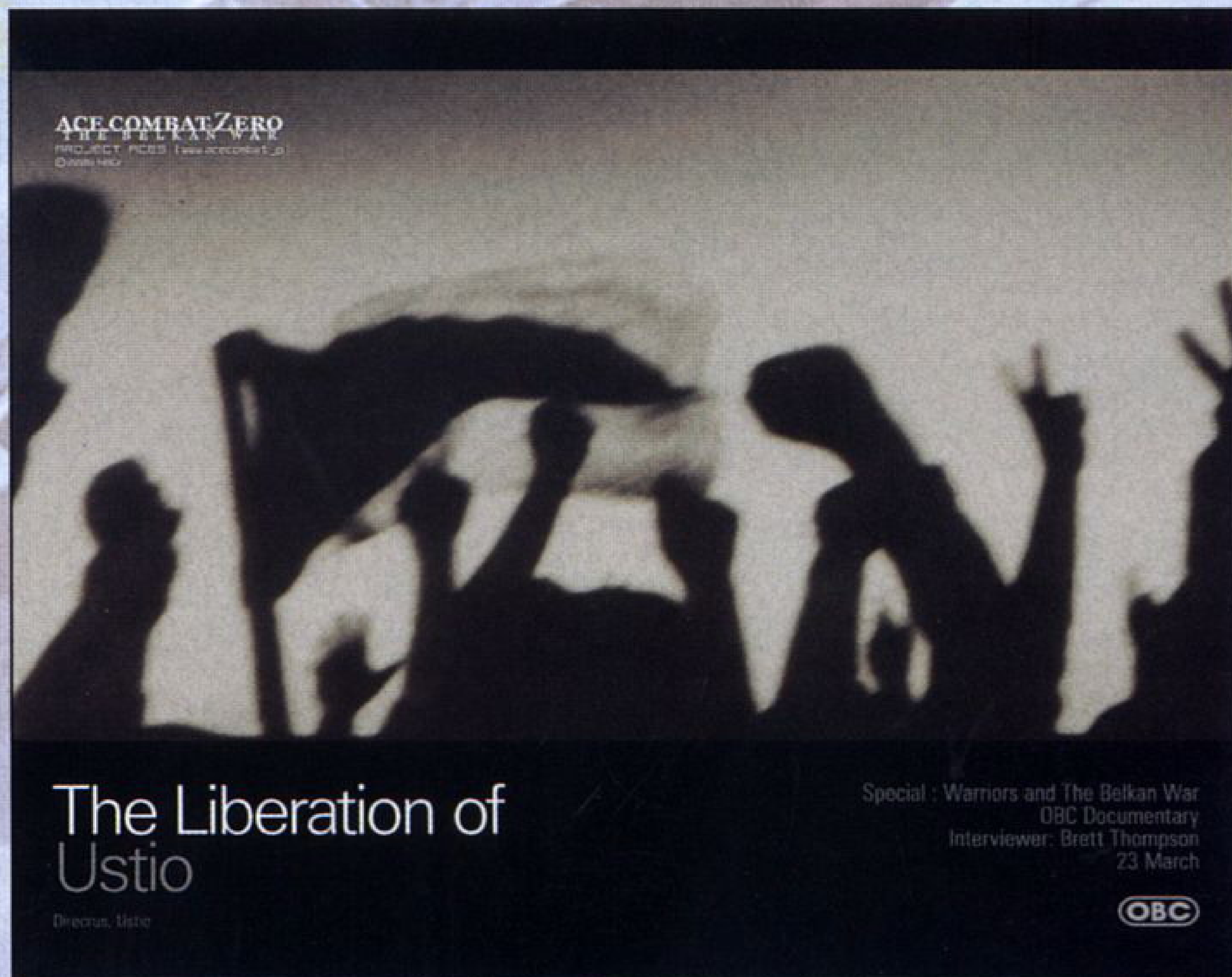
游戏开篇Pixy的这段台词,为整部作品定下了基调。这场战争不但发生在空中和地面上,也同时发生在每一位玩家的心中。在前几作中,玩家想要获得高评价,就必须将关卡中的所有敌人不留活口全部击坠,而对时间的要求反到并不紧迫,这样的设定一直被玩家所诟病。《AC0》中引入的风格路线系统,让这部作品的自由度得到了飞跃性的提升。如果玩家只顾追求酬金,不放过任何一个逃窜的敌人,甚至对无辜的平民狂轰乱炸,那么游戏对玩家的评价就会变为肮脏而令人恐惧的佣兵。反之,如果玩家恪守骑士道,坚决不伤害平民,并饶恕在战斗中失去战意的敌人,游戏对玩家的评价就会变为高贵的骑士。而介于两者之间的,则是以完成任务优先的战士。本作首次引入了战意系统,即使是为了过关而必须消灭的必要目标(红色TGT),在被玩家重伤后也会变为非攻击目标(黄色TGT)并从战场上脱逃。因此玩家不必像前几部作品那样将所有敌人赶尽杀绝也可顺利完成任务。这种类似美式RPG的道德系统,让每一位玩家在攻关时,多了一分思考,有了一次坚持自己信念的机会。虽然在战场上“生存”才是惟一的真理,但成为一名什么样的军人,却可以由你自己选择。不同风格路线下,关卡中出现的敌方王牌也会产生变化,这给玩家提供了多周目游戏的充足动力。

在《AC5》宣扬的英雄主义遭到了玩家的质疑后,《AC0》没有放弃前作的风格,反而继续将英雄主义发扬光大。但这一次,战争不再是玩家的独角戏,而是一场英雄的群剧。贝尔肯战争与系列其他几大纷争的不同之处,也在于此。在飞机刚刚发明后不久,贝尔肯就成为了第一个将飞机用于实战的国家。贝尔肯公国拥有发达的重工业基础,这是他们拥有超一流空军的先决条件。在人力武力都无法与欧辛等超级大国相比的情况下,深受骑士道精神影响的贝尔肯空军在创立之初就制定了少数而精锐的发展方针。空军机构对飞行员的挖掘和培养十分重视,在国内没有战事的和平年代,贝尔肯甚至允许飞行员自愿前往别国充当佣兵,以此积累实战经验。在技术高超的贝尔肯空军中,实力强大、以一敌十的皇牌机师比比皆是。从这方面来讲,贝尔肯战争是一场只属于空军、只属于王牌飞行员的战争。

正如同黄色13会毫不吝啬赞美之词去表扬他的对手,皇牌机师虽然互为敌人,但在他们的心目中,除了与对方的敌意外,更多的则是英雄相惜的敬佩。玩家击落各个王牌后,在过关后就可以看到战地记者对这些昔日王牌的采访。有别于前作奢华的CG动画,Namco在本作中使用了真人演出的方式来讲述这些王牌自己的故事。可以说,《AC0》的主线剧情并不算出色,但这些王牌的个人演出让本作的剧情增色不少。每一位王牌在采访中的台词都妙笔生花,极其考究。这些BOSS已经不仅仅是简单的敌人,而是一个个鲜活的生命,一个个值得崇敬的骑士。他们对宿敌发自肺腑的赞美,也让玩家的成就感得到了极大满足。就这方面而言,《AC0》可谓系列中最为异类的一作,它所宣扬的主题并不仅是反战,还有崇高的骑士道精神。《AC0》的关键词大都与亚瑟王的传说有关,如贝尔肯的激光防空武器Excalibur与亚瑟王的成名武器石中剑同名,阿瓦隆大坝则来源于亚瑟王死后长眠的神秘之岛Avalon,战略要地B7R的代号“圆桌”是在暗喻亚瑟王的圆桌骑士,而最终BOSS驾驶的机体Morgan则与亚瑟王的姐姐摩甘娜同名……像个骑士一样飞翔,与敌人进行光明正大的对决,并在战场上获得荣誉,这正是制作人想要传达给玩家的信息。

与《AC5》束手束脚的任务设计不同,本作的任务并没有做过多的限制,玩家大可放开手脚,与敌机杀个痛快。简单、爽快,正是本作的游戏风格。PS2上的三部作品,每一作都存在令玩家难忘的大规模空中乱战。《AC4》中有《破碎的天空》,《AC5》有《8492》,而在《AC0》中,在贝尔肯公国的命脉B7R空域,玩家会和贝尔肯的皇牌分别展开三场大规模的厮杀。根据玩家所选路线的不同,B7R上空出现的皇牌中队也有所不同。本作中各色中队搭配的机体和战术各有千秋,玩家面对他们时采取的战术也必须灵活应变。Schwarze中队8架米格-31的高速群狼战术、Schnee中队4架F-14与电子干扰机搭配的远程战法、Gault中队8架苏-47令人窒息的合围……《AC0》的难度完全来源于和强敌的缠斗,而并非任务本身的限制,这种硬派风格让老玩家大呼过瘾。本作中的ACE数量为系列之最,高达169名,充分满足了玩家的收集欲望。因此《AC0》的流程虽不算长,却拥有非常高的重玩价值。三周目后,玩家还可在FREE MISSION模式进入名为《THE GAUNTLET》的奖励关。在这一关中,玩家所要做的就是将游戏中出现的皇牌中队一一击破。在ACE难度下,如果玩家能够在4分钟以内击败前5个飞行队,那么《AC4》的主角,传说中的Mobius 1就会与玩家展开最后的对决。

作为整个《AC》系列不可或缺的一部分,Namco也自然不会让本作与整个系列分离开来。设定上,《AC0》与《AC5》有着千丝万缕的联系。在圆桌的混战中,玩家不仅可以看到前作的队长巴特伦特,驾驶米格-21叛逃的“老爹”皮特和追杀他的8492队长Grabacr 1也会在ACE难度登场。超级武器方面,《AC0》与前作的关系更为密切。最终BOSS的座机Morgan正是《AC5》最强机体FALKEN的原型机,贝尔肯的空中要塞XB-0和激光武器Excalibur被欧辛吸收后用于制造航天飞机“白鸟”,而阿瓦隆大坝内装载的V2导弹在《AC5》中则被旧贝尔肯军用于武装SOLG空间站。在游戏的后期,后劲不足的贝尔肯公国终于战败,并被迫与欧辛签订了屈辱的不平等条约,公国强大的军工体系也被欧辛全盘接管。而由贝尔肯军人组成的特务组织“灰人”则潜入到了欧辛的军政机构当中,为日后的报复行动做好

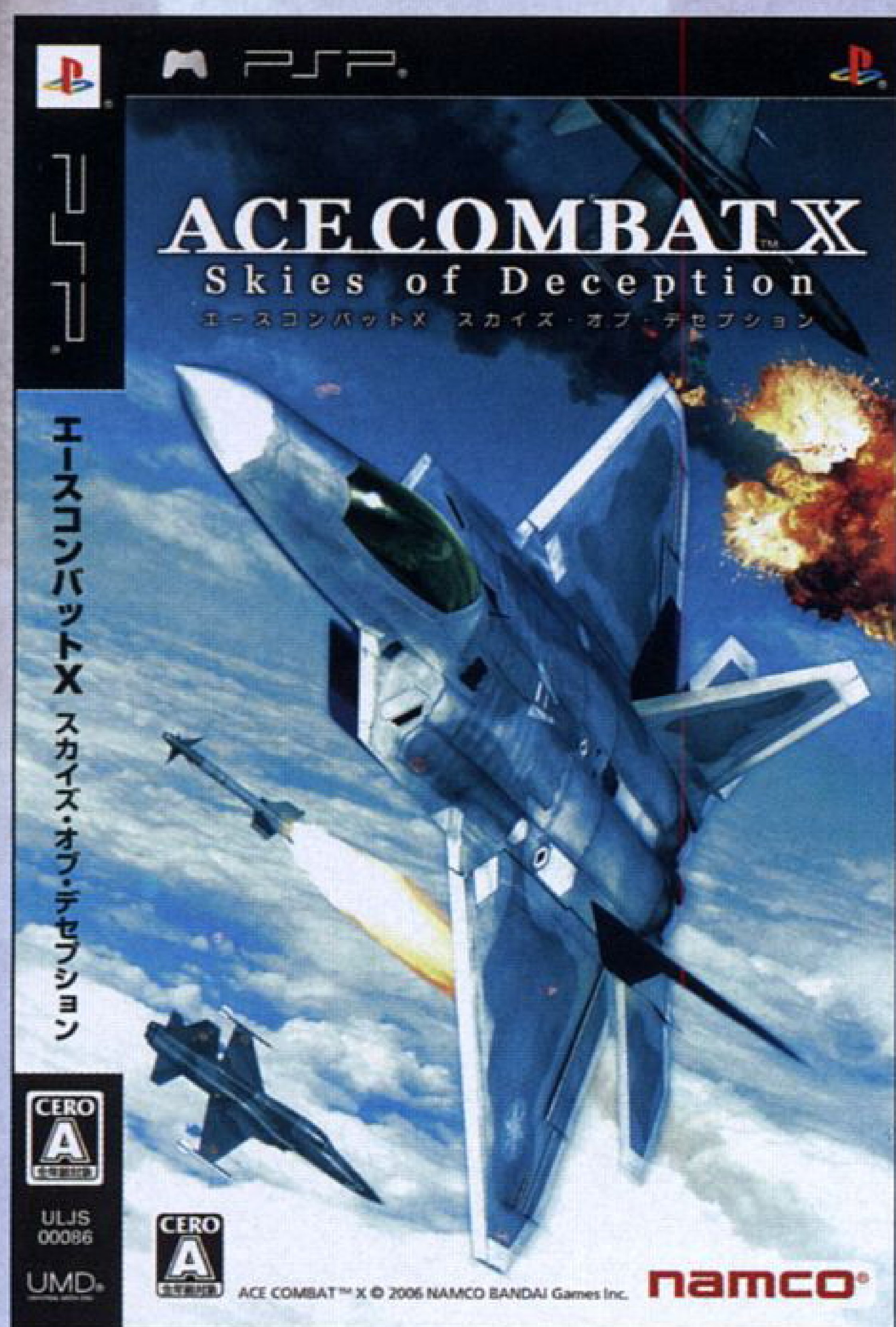


了准备。《AC0》埋下的仇恨种子在《AC5》中最终萌发，构成了一个完美的循环。

在前作将交响乐推向顶点后，《AC》配乐四人组将音乐风格转向新的基调——弗拉明戈。佛拉名戈是西班牙最著名的国粹之一。它的精髓是喷薄而出的感情释放，以及气吞山河的旋律，毫不拖泥带水。歌曲、舞蹈、响板、吉他独奏都只是佛拉名戈的表现形式而已，并不能束缚住它的灵魂。而在《AC0》中，佛拉名戈的载体变为了王牌机师手中的战机。伴着那紧凑的鼓点和旋律，玩家操纵的爱机仿佛是聚光灯下的舞蹈演员，一场场精彩的空中斗牛在生死相搏的战场中上演……毫无疑问，《AC0》中激情四射的配乐才是整个游戏中最大的亮点。如果缺少了那一首首充满拉丁情调的BGM，那么玩家在与敌机死斗时获得的感动势必大打折扣。2007年日本2CH论坛举办的一次"游戏史最佳音乐评选"中，本作的主题曲《ZERO》从数千个竞争对手中脱颖而出，以压倒性的优势一举夺魁，从一个侧面说明了本作音乐人气之高。

《AC0》作为系列的集大成之作，在为PS2《AC》三部曲划上完美句号的同时，也为此后的续作树立了一个标杆。在既有平台上，《AC》系列已经很难做出突破，如果Namco想带给玩家耳目一新的感觉，只有转移到次世代平台发展才是惟一出路。

Ace Combat X: Skies of Deception



在《AC0》发售后不久，Namco便出人意料地推出了PSP平台的新作《皇牌空战X：诡影苍穹》。作为一款PSP游戏，《ACX》的画面几乎与初次登陆PS2的《AC4》别无二致，令人满意。本作的舞台转移到了欧辛大陆南方的两个小国——奥利瑞亚(Aurelia)和雷赛斯(Leasath)。在剧情演出方式上，本作采用了类似《AC4》的幻灯片手法，负责图片绘制的则是著名的动画公司STUDIO 4°C。拜PSP强大的Wi-Fi功能所赐，《ACX》实现了最多4人的联机对战。本作最大的亮点在于新增的改造系统，玩家可以对游戏中的原创机体进行DIY，组装出自己理想的战机。改造部件对机体拥有一定的负面影响，一项能力的提升往往以另一项能力的下降为代价。但通过联机对战，玩家可以收集到让能力"只加不减"的极品配件。《ACX》也是原创机占有重要地位的一作，不但让《AC3》中惊鸿一现的机体和势力得以复出，就连《AC2》的主角Scarface 1和其宿敌Z.O.E也在本作中露了一回小脸，令系列的老玩家颇为感动。

本作有着众多颇具特色的新系统，但玩家对这部作品的批评都集中在了一个问题上——流程太短。通关一次所需的时间只需3个小时左右。虽然《ACX》采用了类似初代《AC》的战略地图，让玩家可以自行选择关卡，但大部分关卡都大同小异，如果不是为了收集隐藏要素，实在找不到多周目游戏的动力。总的来说，这款开发时间只有半年的作品只能算是一款不错的小品游戏，虽然它的素质在PSP游戏中已经鹤立鸡群，但要和系列中家用机上的正统作相比，显然还差了一些火候。



Ace Combat 6: Fire of the Liberation

作为首款登录次世代的《AC》作品，《皇牌空战6 解放的战火》在画面方面显然没有令玩家失望，不但机体的描绘更加真实，就连座舱的细致程度也达到了跟PC平台的各类模拟驾驶游戏有一拼的程度。《AC6》可谓系列中战斗最为宏大的作品，敌人和友军的数目之多只能用铺天盖地来形容。对应巨大的战场，本作引入了分区域作战的概念。游戏中每一关都由在若干战区内同时发生的小规模战斗组成，玩家在出战前可根据自己想参加的战斗自由选择出击点。而在完成了一个区域的战斗后，玩家会获得大量的指挥值。指挥值可用于向空中和地面的友军发动攻击邀请。在本作大得惊人的战场中，发动攻击邀请是迅速消灭敌方大部队的最佳方式。玩家在作战中不能再像前几作那样单枪匹马独立作战，而应该更多为友军的安危考虑。本作还加入了电子支援系统，在有电子干扰机和预警机参战的情况下，导弹的命中率会得到大幅度提高。但在实际游戏中，玩家能利用到这一优势的关卡并不多，反到是敌机经常在预警机的掩护下将玩家打得找不着北，颇为失衡。《AC6》收录的关卡是系列最少的，只有15关，且没有分支剧情。再加上过分依赖友军大部队攻击的战斗系统，玩家往往还没有找到感觉，游戏就已经结束了……





剧情方面，本作首次将故事转移到了位于世界极北的艾涅亚(Anea)大陆。1999年，小行星"尤利西斯"在闯入地球轨道时被尤辛的空气炮"巨石阵"击碎为无数碎片，虽然地球免去了彻底毁灭的厄运，但落下的碎片依然给艾涅亚大陆的国家造成了损失。在这次天灾后，艾美利亚共和国(Emmeria)与艾斯特巴吉亚联邦(Estovakia)走上了不同的道路。由于受灾情况并不严重，艾美利亚共和国很快恢复了经济，而艾斯特巴吉亚

联邦则从此一蹶不振。2015 年，艾斯特巴吉亚在结束内战后，立刻对邻国艾美利亚发起了侵略战争。而玩家所扮演的角色正是艾美利亚空军 Garuda 小队的队长，肩负着将侵略军从祖国领土击退的艰巨任务。

可以说，无论是从世界观设定还是剧情风格上，《AC6》都有很明显的模仿《AC4》的痕迹。但本作的剧情相比较《AC4》的浑然天成，实在相差太远。《AC4》的过场剧情虽然不到半个小时，但涉及的出场人物仅有个位数。而本作虽然拥有 1 个小时的豪华过场，登场的角色却足足有数十位之多。试想，这样的剧情比例，怎么可能塑造出深入人心的角色？除此之外，《AC6》的音乐也令人失望至极，过于雷同的旋律让 3 张 OST 的曲目听起来味如嚼蜡，整部作品里谈得上出彩的配乐只有曾经在预告片中登场的那几段 BGM。即使 Namco 花重金请来了保加利亚交响乐团，依然改变不了本作配乐在系列中垫底的命运。

本作最大的进步在于凭借 Xbox Live 强大的网络系统实现了最多 16 人的联机对战，让玩家享受到了舒适畅快的对战环境。美国著名的电子竞技组织 GGL（Global Gaming League）还联手 Namco 在游戏发售后举办了大规模的线上空战比赛，冠军的奖金高达 3 万美元，可惜国内的高手对此就无福消受了。

总体而言，《AC6》是一款典型的实验性作品，有惊喜，但更多的是失望。不过，一切只是刚刚开始，我们有理由相信，完成度更高的次世代《AC》新作已经离我们不远。



关联作品



Ace Combat Advance

作为昔日的王者掌机，GBA 的 2D 绘图能力十分优秀，但并不具备 3D 多边形运算能力。可惜欧美厂商偏偏喜欢研究各类 GBA 专用 3D 引擎，做出来的游戏自然是满屏幕马赛克，惨不忍睹。《F-14》《飞行指挥官》《STAR X》等飞行模拟游戏便是这类作品的代表。只有日本老牌厂商 KONAMI 灵活运用 GBA 的多层卷轴和半透明处理能力，制作了一款有模有样的《空军三角洲》。GBA 版《空军三角洲》虽然采用了俯视视角，但高度表、速度表、雷达等飞行模拟游戏应有的数据一个不缺，地图画面与任务简报也制作的十分精细。也许是 Namco 眼馋 KONAMI 的这次成功，也想跑到掌机市场捞一把，于是这款粗糙烂制的《皇牌空战 ADVANCE》就此诞生了。



从仪表显示来看，《ACA》明显是一款抄袭《空军三角洲》的作品。但相比较《空军三角洲》艳丽的画面，《ACA》画面颜色单调到几乎跟 FC 游戏有一拼的程度。此外，玩家虽然可以控制战机进行爬升和俯冲，但游戏居然没有高度表！实际上，《ACA》并不存在高度一说，整个空中只是被分成几个有层次的平面任由玩家穿梭而已。即使玩家操纵战机一个劲做俯冲动作，机体也永远不会撞到地面上……《空军三角洲》虽然在画面上无法与家用机的同类游戏相比，但它的系统还是非常严谨的。相比较而言，《ACA》只是一款挂着羊头卖狗肉的平面射击游戏罢了……



本作并非由 Namco 亲自操刀，而是由一家不知名的小公司 Human Soft 代工开发，质量自然就没了保障。最令人发指的是，《ACA》中登场的机体没有一架是现实中的军机，全部都是制作方自己拼凑出的原创机体，那如同小学生习作一样简陋的机设实在让军迷大倒胃口。惟一值得一提的是本作的剧情，继承了《AC3》的世界观。但由于本作素质太过低劣，Namco 显然没有将《ACA》的剧情放入系列年表的打算，因此广大玩家还是把这部作品当成单纯的黑历史看待好了……

H.A.W.X

作为欧美游戏厂商向日本学习的又一力作，由 UBI 制作的《鹰击长空》可算是将拿来主义发挥到了极致。游戏在键位设定上与同为 Xbox360 平台的《AC6》几乎别无二致，各类系统设定也与《AC》极其相似。不过与《AC》系列出色的战场临场感和剧情烘托相比，《鹰击长空》在这方面显然有很长的路要走。游戏虽然拥有一个异常庞大的世界观，但在实际攻关中的剧情片段几乎稀少到可以忽略不计的程度，让玩家自始至终无法真正投入到游戏当中。作为标榜写实的“汤姆·克兰西”系列作品，本作的设定也是漏洞百出，从机体建模到驾驶舱都充斥着制作人漫不经心敷衍了事的态度。总的来说，这款作品也只适合给老飞行员当作等待《AC7》发售前的开胃菜，仅此而已。

后记

航空百年改变了世界，也推动了人类文明的发展。然而，当我们回首过去，却悲哀地发现，航空技术的发展往往伴随着军事需求的推动。《皇牌空战》系列”的历史，也正是一部虚拟世界的战争史。我们真心希望，战火的硝烟会远离天空，游戏中的故事永远不会在我们身边发生。至于那些由人类科技结晶而成的钢铁巨鸟，则最好进化成没有任何武器的、美丽的天鹅。

文 凯撒的朋友 编 胜负师 美编 忽悠悠

揣上攻略去航海

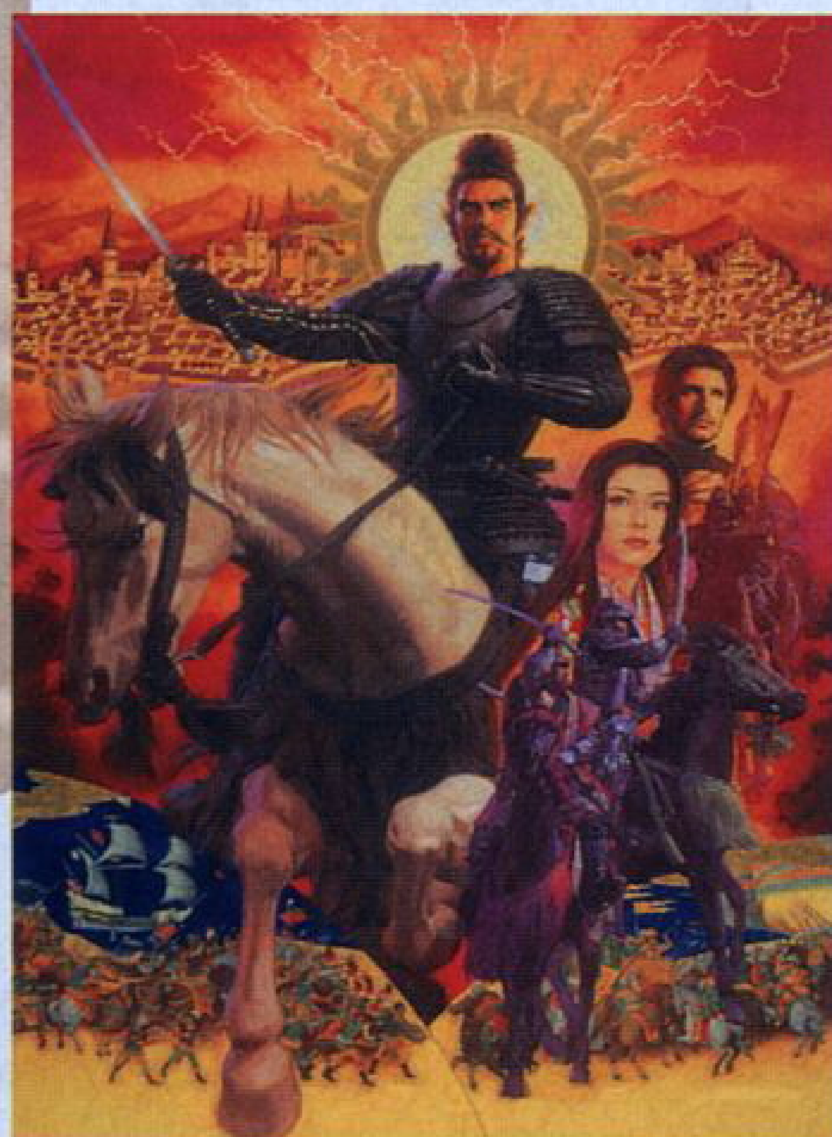
——「大航海时代」的传奇故事



对于"70后"和部分早熟的"80后"来说，台湾歌手郑智化的成名曲《水手》可谓耳熟能详，也激发了不少人对于辽阔海洋和航海生活的无尽遐想，只可惜最终能成为海员的人少之又少，而驾驶着由现代科技打造出来的钢铁巨兽，穿梭于世界各地的繁忙港口，也说不上是件有多浪漫的事。

2003年，迪士尼推出了大片《加勒比海盗》(Pirates of the Caribbean)，把世界各地的观众重新带回了靠三桅木帆船纵横七海的浪漫年代。但相对于那个波澜壮阔的时代，《加勒比海盗》所展现仅仅只是冰山一角而已。而在差不多十年前，一款来自日本，名为《大航海时代》的游戏，便已经在试图以最大的自由度去再现"大航海时代"的光荣与梦想。从初代面世到Online版上线运营，用了整整十四年的时间去圆一个"水手之梦"。纵然，有着和赞誉等量齐观的批评声，但无可否认的是，"《大航海时代》系列"是电玩史册上一个不容忽视的存在，就如同它所力图要呈现的那个真实的大航海时代一样。

"光荣"的大航海



在游戏圈里，日本光荣公司(Koei)的大名可谓无人不知、无人不晓。但在以视频游戏(Video Game)为主导业态的"电玩王国"日本，像光荣这样能够靠主打电脑游戏市场立足，并取得国际知名度的游戏厂商实在是凤毛麟角。从这个意义上说，光荣可以称得上是日本游戏产业中的一个"隐性冠军"。

1978年7月，时年28岁的日本青年襟川阳一和妻子襟川惠子在历木县足利市开办了一家名为"株式会社コーエー"的小公司。公司最初的业务是经营染料，做的是小本生意。1979年，惠子为丈夫购买了一台MZ-80C型电脑作为生日礼物。没想到，这竟让襟川阳一从中寻到了商机。不久后，光荣公司的发展方向便转向的计算机领域。

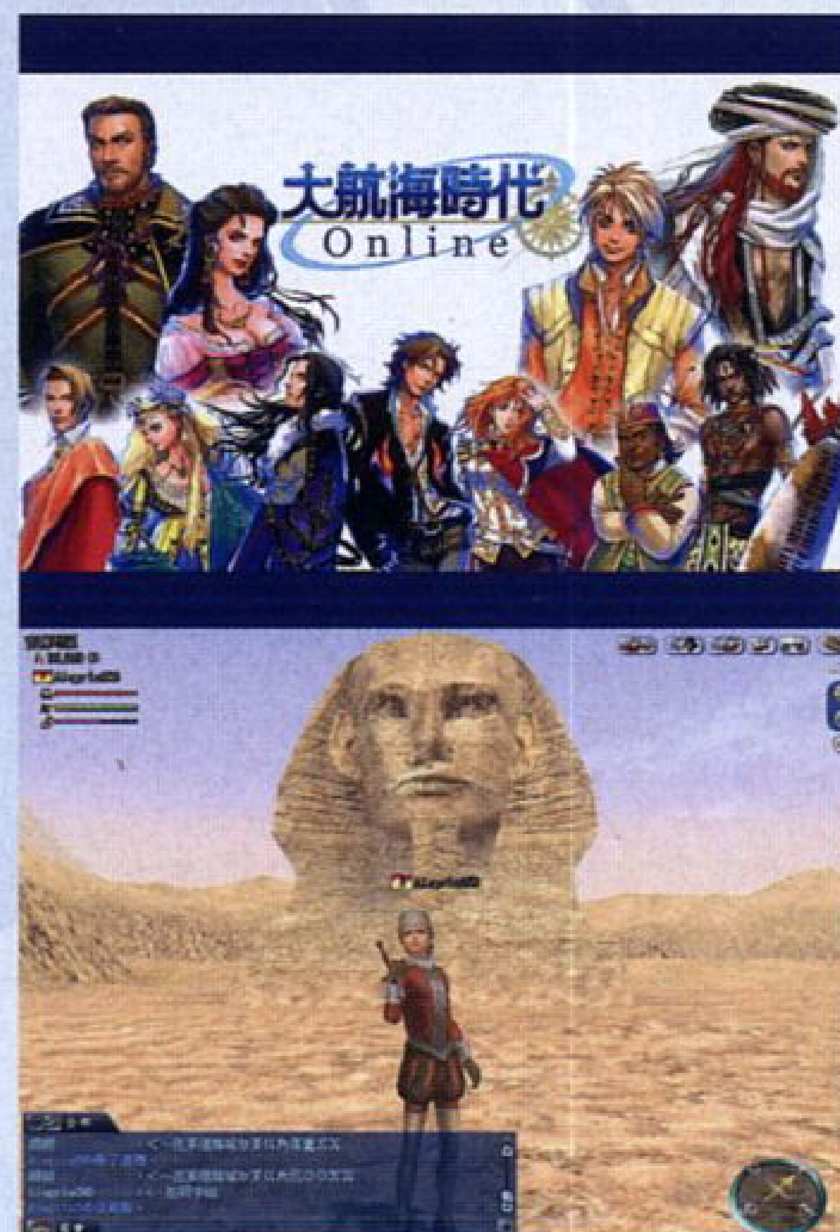
1981年，光荣公司推出了自己的首款游戏软件《川中岛合战》。游戏正式发行后，取得了相当不俗的销售成绩。这也是光荣公司在游戏业界淘到的"第一桶金"。利用这笔钱，光荣又开办了自己的电脑专卖店和电脑教室。在此后的几年时间里，光荣又先后推出了《投资ゲーム》(1981)、《地底探险》(1982)、《ペナントレース》(棒球锦标赛，1983)、《コリドール》(狭长地带，1984)等多部电子游戏。其中，有相当一部分是具有开创性的，如《地底探险》就号称是"日本国内第一款RPG"。

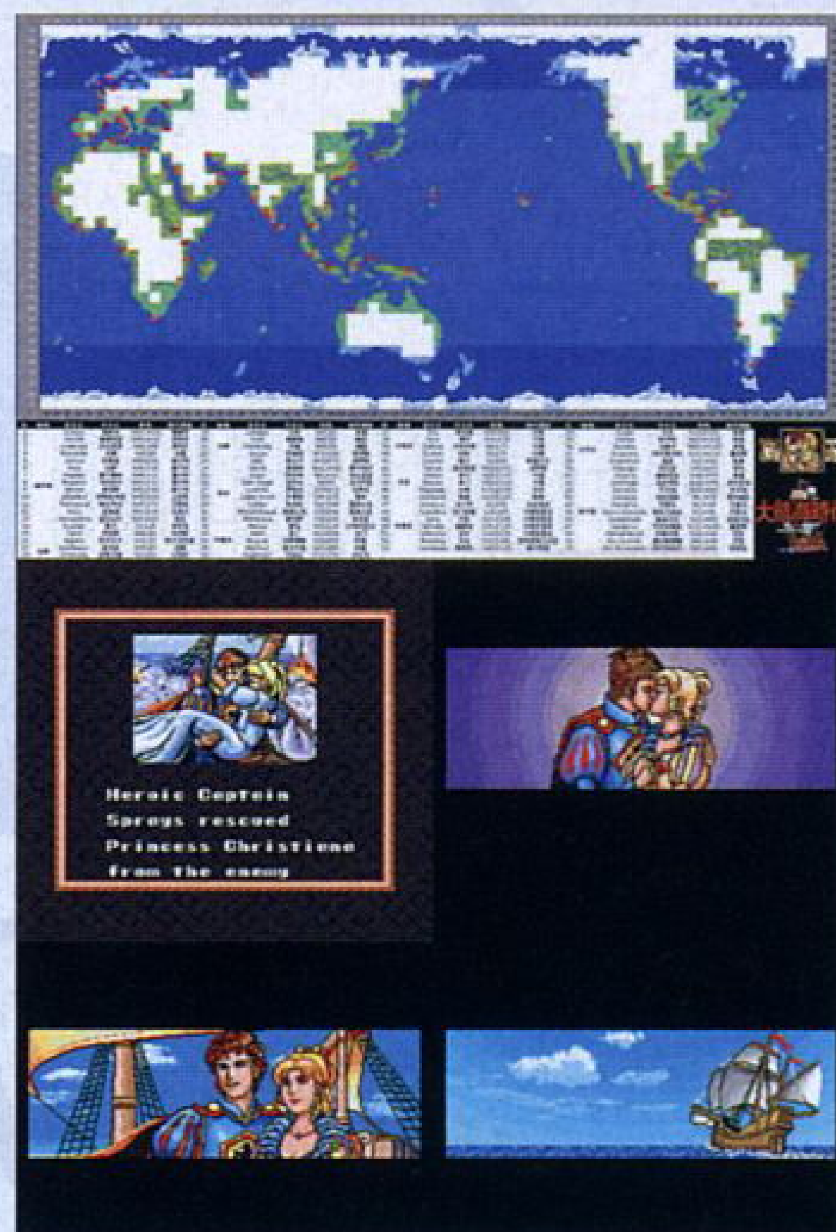
1983年，光荣公司为NEC PC98系列电脑开发了一款名为《信长之野望》(信长の野望)的策略游戏。游戏的主角是日本中世纪历史上赫赫有名的"霸主"织田信长。这款以日本古代历史为背景电脑游戏，把玩家带回到了风起云涌的日本"战国时代"。人们完全可以在计算机创造出的虚拟世界中，重塑历史，成就属于自己的霸业。因而，《信长之野望》已经推出便广受欢迎。但真正让光荣赢得国际声誉的，非"《三国志》系列"莫属。"《三国志》系列"游戏改编自中国古典文学名著《三国演义》，由于历史文化上的诸多渊源，《三国演义》在日本广受欢迎。各种三国典故也经常出现在人们的言谈话语之中。在这样的氛围当中，《三国演义》会被改编成电子游戏，一点也不稀奇。难得的是，光荣的《三国志》游戏在改编的过程中最大程度的贯彻了忠实原著的原则。这让光荣的《三国志》不仅仅是赢得了日本玩家、也赢得了其他国家和地区玩家的欢迎和喜爱，使其逐渐成长为一款具有国际影响力的游戏作品。自1985年《三国志》一代上市以来，光荣又陆续推出了十几部续作或外传。在全亚洲玩家心中，光荣与"三国志"已经紧密地联结在一起。

如果说，"《信长之野望》系列"与"《三国志》系列"体现的是东方









的古典气质，那么《大航海时代》向世人展示的则是近代西方富于进取性的冒险精神。

《大航海时代》的初代作品于1991年发售，最先推出的是FC版，一年后又推出了MD和SFC版，英文版也随之面世，之后又移植到了个人电脑平台上。游戏中，玩家将扮演一位15世纪葡萄牙没落贵族家庭的公子：莱昂·法雷尔，而游戏的最终目标是要通过海外探险和贸易重现家族昔日的光辉。在这部初代游戏中，只设定了三个国家：葡萄牙、西班牙及奥斯曼帝国，而玩家自然代表的是葡萄牙的利益。在游戏中，玩家的主要任务是通过完成各种任务来提高声望，还有就是通过贸易和投资来掌控中立港口，使其成为葡萄牙的势力范围。最后，游戏以顺利达成解救公主的任务而完结。作为本系列的开山之作，《大航海时代》在有限的技术条件下，创立了一种新的游戏理念。尽管现如今，“《大航海时代》系列”常被归类到模拟经营游戏的范围内，但事实上它融合了角色扮演、策略、模拟经营等多种游戏样式而自成一派，为玩家提供了超高的自由度，尤其是游戏中的50个贸易港和20个补给港，都是经过精心设计，设施齐全。只不过，对于当时的国内玩家来说，它的全外文界面和略显拖沓的航海操作，实在是非常不“卡哇伊”，只有敬而远之得份了。

1994年，光荣推出了《大航海时代》的续作《大航海时代Ⅱ》（又名：《大航海时代 新地平线》）。相较初代作品，《大航海时代Ⅱ》有了质的飞跃。首先，玩家可以在六个具有不同国籍、不同身分和职业设定的游戏角色中任选其一，进行游戏。这六人分别是初代游戏主角莱昂的儿子约翰·法雷尔，以寻找传说中的祭司王约翰为目标，最终成长为一名卓越的葡萄牙探险家；前西班牙女海军军官，为了替父亲和男友报仇而成为海盗的卡特琳娜·艾兰茨；受命于英王的私掠舰队舰长奥托·斯宾诺拉；为了能绘制最精确的世界地图而出海的荷兰地理学家恩斯特·洛佩斯；意大利商人之子，天生的冒险家皮耶德·康迪；为得是寻找自己失散的妹妹，具有高超经营手腕的奥斯曼帝国商人阿兰·维斯特。不同的主角选择意味着不同的剧情发展，而不同主角设定的差异，也决定了游戏进程和策略的差异，比如作为冒险家要通过在各地寻宝来提高声望，而有些宝物是必须达到一定的声望值后才能寻得的；身为海盗或私掠船长可以选择不同的战斗方式，战胜后会取得大量的战利品，还有机会降服对手成为自己的手下，当然同样要提防对手的偷袭；要是选择了“海上马车夫”的商人营生，就要努力寻找黄金航路，在风险与利润间巧妙地进行平衡，积少成多，终有一天能富可敌国。这些设计极大地提高了游戏的可玩性和耐久度。其次，游戏设计者在细节设定上下了一番苦工，几乎让游戏变成了一部人文历史的动态百科全书。游戏中设定了上百个港口分布在世界各地，每个地区的风土人情，资源物产都各具特色，绝不会让人有千篇一律之感。同时，游戏的操作界面有所改进，更易于上手，初代游戏中给与玩家的高自由度和为人称道的剧情设定等均予以保留。更为重要的是，《大航海时代Ⅱ》也是该系列中第一款有汉化版推出的游戏，从而为“《大航海时代》系列”在中国赢得了众多忠实的拥趸，尤其是20世纪90年代的大陆地区，个人电脑刚刚开始走入家庭，《大航海时代Ⅱ》成为不少游戏达人的启蒙作之一。

继《大航海时代Ⅱ》之后，光荣又推出了《大航海时代外传》。游戏设定的两个主角分别是热那亚的女冒险家米兰塔·贝尔蒂和海贼王二代“少爷”萨尔巴多尔·雷斯。游戏基本上沿袭了《大航海时代Ⅱ》的架构，并穿插了一些相关的情节。这部外传基本上可以看作是一个应时之作，最重要的变化是从DOS平台过渡到Windows，但完成度尚不尽如人意，存在一些较为严重的BUG。

1997年，光荣推出了《大航海时代Ⅲ 新世纪》（日文版）。相比于之前的作品，《大航海时代Ⅲ》更重视于“大航海时代”的主题，给予玩家的自由度也是空前的。游戏的两个主角各自具有西班牙和葡萄牙国籍，其他属性均由玩家自行设定。玩家探索的领域也从海洋扩展到内陆，而且除了从事各种海上活动以外，还可以参与各种社会活动，甚至娶妻生子。游戏情境也最大限度地忠于历史事实，玩家甚至能够在游戏中从事黑奴和鸦片贸易。不过，在后来推出的中文版里，这些有争议的设定都被剔除了。只是，当这部《大航海时代Ⅲ》中文版推出时，《大航海时代Ⅳ》早已登场多时了。因此，虽然《大航海时代Ⅲ》被称为是整个系列中最华丽的一部，但对海外市场、尤其是大中华地区的影响力远不及其后推出的《大航海时代Ⅳ》。

1998年，《大航海时代Ⅳ》在众粉丝的期待中炫目登场。用“炫目”这个词来形容《大航海时代Ⅳ》，其实并不夸张。因为应用了大量的3D技术和CG，《大航海时代Ⅳ》的视觉效果较前代作品有了巨大的提升。海上航行与海战的部分都实现了即时化，这当然是拜技术进步所赐。不过，由于在游戏界面的设计上进行了较大的调整，让很多老粉丝、尤其是习惯了《大航海时代Ⅱ》的玩家感到比较难以上手，而且游戏的可玩性、游戏角色之间的区分度也较前作略低。因而，在玩家中，对《大航海时代Ⅳ》的评价呈现出了两极分化的态势。这种分歧一直延续到2001年光荣推出《大航海时代Ⅳ 威力加强版》后，仍未平息。但值得一提的是，《大航海时代Ⅳ》中文版的完成度在历代作品中是最高的，而且在角色设定中，增加了来自中国的水师女提督李华梅，这显然是针对华人玩家群体的设定。

进入21世纪，网络游戏逐渐成为全球游戏产业最具增长潜力的新



业态。除了新近开发的原创作品外，很多久负盛名的老牌单机游戏也纷纷推出贴有“OL”标签的网游作品，其中也包括“《大航海时代》系列”。2005年3月16日，光荣正式在日本推出了日文版《大航海时代Online》。此后，又相继推出了韩文版、繁体中文版和简体中文版。2009年4月，又推出了针对PS3的网络游戏服务。从而，基本覆盖了“《大航海时代》系列”游戏的传统势力范围。

《大航海时代Online》将游戏背景设定在公元16世纪。六个欧洲国家：葡萄牙、西班牙、英格兰、法兰西、荷兰及威尼斯为了开辟往印度和美洲以及远东的新航路而进行海上的探索，并展开一场旷日持久的海权争夺战（当然是直到服务器关闭才能完结啦）。游戏以真实历史为蓝本，当中亦不乏一些著名的历史人物如哥伦布、达伽马及伊莉沙白一世等。游戏中，玩家可以自由选择以上六国之一的航海者，并向未知而遥远的新航路扬帆。除了探险外，玩家亦可以进行海上贸易及海战。游戏中有数百种世界各地的特产交易商品，让玩家仿佛置身于16世纪欧洲近代文明的兴起之中，体验大航海时代灿烂的商业之旅；数百个真实港口，上千种冒险任务，让玩家享受自由的海上冒险之旅；近百种船舰，也是忠实地呈现当时的面貌。

尽管在竞争激烈的大陆网游市场上，《大航海时代Online》算不得是最赚钱的网游，但凭借“《大航海时代》系列”十余年间积攒下的高知名度和人气，在日式网游进军国内市场屡遭滑铁卢的大背景下，仍然能在市场上站稳脚跟，也着实不简单。

走近真实的大航海时代

在光荣开发的“游戏矩阵”中，最为世人称道的，如“《三国志》系列”、“《信长之野望》系列”、“《太阁立志传》系列”，乃至此次着力介绍的“《大航海时代》系列”，都是极具历史感的游戏作品。以至于坊间甚至有人把光荣的作品称为“游史”（用游戏讲述历史）！不管这样的评价是否确切，但有一点是毫无疑问的——“《大航海时代》系列”确实是以一种最廉价、最直观的方式，把玩家们带回了那个彻底改变整个人类历史进程的那个剧变的年代。然而，作为一款游戏，它并不能囊括那个时代的全景，总有一些有趣的人、事、物是游戏无法完全展现的。所以，就让我们沿着“《大航海时代》系列”已经给我们展开的主线去寻找和感知那个真实的大航海时代吧！

航海篇

航海可以说是人类最古老的社会活动之一。早在距今四万年前，来自亚洲的移民便乘坐着独木舟或木筏漂洋过海来到了澳大利亚。当然，这些先民们之所以能够用如此简陋的设备完成这个壮举，很大程度上是由于当时处在冰河时代末期，海平面远比现在的低，澳大利亚大陆板块与亚洲板块也还没有完全分开。于是，先民们才得以穿过窄小的海峡徙迁到澳大利亚。这些航海而来的先民就是当代澳大利亚原住民的祖先。

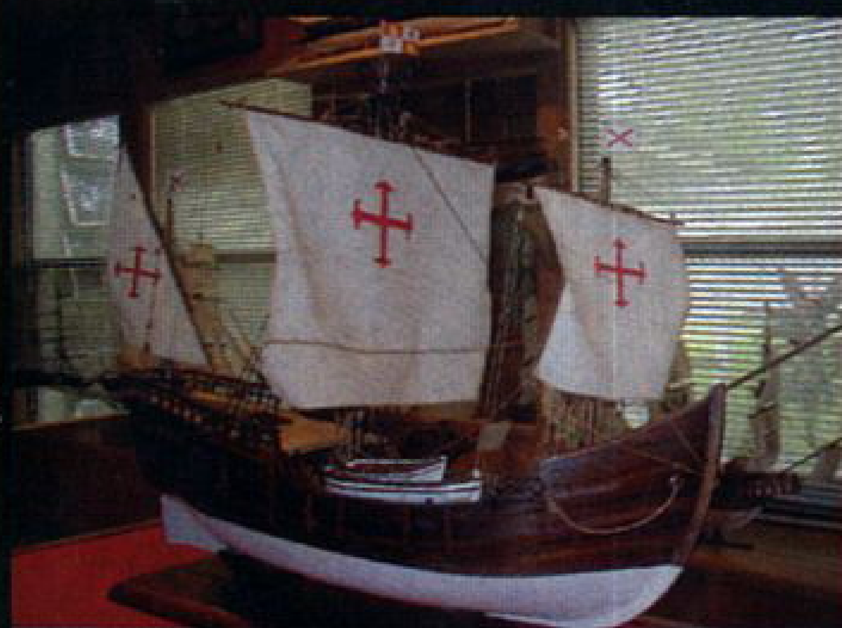
在古代西方世界，最早因航海而闻名的是腓尼基人。他们不但是精明的商人，更是勇敢的航海家，他们踏破地中海，还穿过直布罗陀海峡，经常出没于波涛汹涌的大西洋。希腊人同样是杰出的航海家，并建立了众多的海外殖民地，其中之一就位于今天的亚平宁半岛，当地的拉丁人吸收了希腊文明，并逐步建立起属于自己的文明和帝国，这就是罗马。然而，随着罗马帝国的衰落与分裂，欧洲文明遁入了漫长的中世纪。航海活动被局限在地中海沿岸和北海地区，至于深邃的大洋深处则被认为有着沸腾的海水和巨大无比的食人海妖，是生人莫入的禁忌之地。

随着伊斯兰教的势力兴起和宗教战争的进行，穆斯林成为了整个中东地区的主人，并垄断了传统的东西方之间路上贸易通道。欧洲人发现，他们不得不用越来越高的价钱来获得来自东方丝绸、茶叶、瓷器和香料等商品。而连续七次的十字军东征，让欧洲人意识到他们不可能用武力从穆斯林手中夺回路上的贸易通道。于是，他们只得另辟蹊径，转而寻找从海上到达东方的途径。这也成为了开启大航海时代的重要契机之一。

要深入大洋，进行远洋航海，就必须建造坚固而可靠的航船。其实，在大航海时代发源的14、15世纪，西方的造船技术已经远远落后于东方的中国。汉唐以来，随着海上丝绸之路的开辟，中国的造船技术不断发展。到15世纪初，明朝三保太监郑和率船队下西洋时，船队中最大的“宝船”满载排水量约22848吨，可载重9824吨。而在将近百年后，哥伦布“发现新大陆”之旅时，他的旗舰载重量仅为150吨左右。令人遗憾的是，在此后的400多年间，东方古国放弃了探索远海的努力，而西方诸国则由航海而渐成列强，最终以“船坚炮利”叩开了东方的大门。

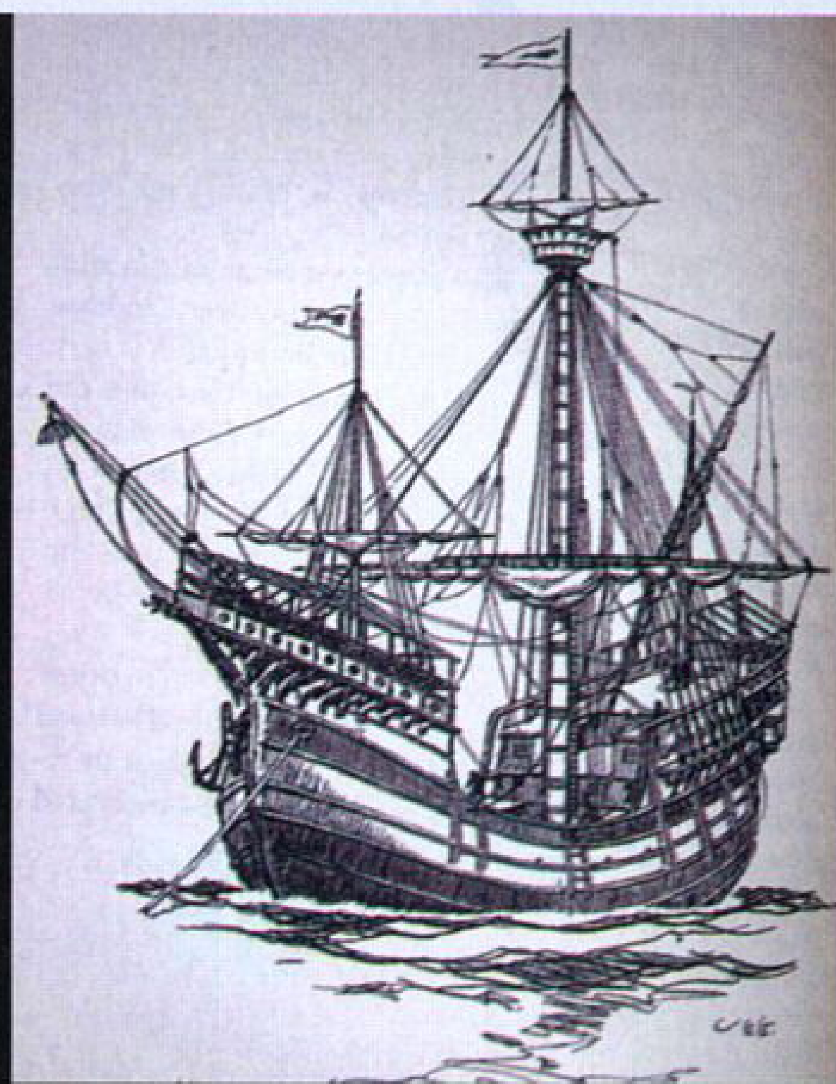
在《大航海时代Ⅱ》中，一共有21种常见的船型，基本上囊括了当时欧洲的主要船型。中世纪欧洲的造船技术分为南北两个流派，但是都只适宜近海航行。14世纪末，产生了一种新的大型船只“卡拉克”（Carrack）船。这种船最先出现于意大利等地中海地区，船体既深且宽，船尾高，前船楼凸出了船头，船身平滑，整个侧形有一条优雅的圆弧形线条。15世纪，卡拉克船逐渐演变为三桅大船，进而又演化出了四桅船，这种船的前桅挂若干方形帆，后三桅则挂大三角帆，载重量比较大，但速度相对缓慢，比较适合做货船。而当时另一种流行船式是发端于葡萄牙的“卡拉维尔”（Caravel）轻便船。这种船也有三桅，但都挂三角帆。这种船的特点是船体小、航速快，备用尾部中央舵，操控性好，因此有“航海王子”之称，恩里克就是采用这种船作为他的探险座舰。从外观上看，这两种船型最明显的区别就在于船帆的形状和挂接方式。要知道，在当时，机械动力尚未登上历史舞台，航船的主要动力装置就是风帆，水手们靠调节风帆的面积和角度来控











制船只的速度和航向。

15世纪末到16世纪中期，全装置帆船（Full-rigged Ship）的迅速发展，逐渐成为大洋航行的主力船型。这一时期，西欧帆船的标准装置，多为3桅26帆，包括6个部分：

（1）船首4帆，皆为小三角帆，帆索系于船头和前桅上，自上（前）至下（后）是：飞帆、外帆、内帆、船首三角帆；

（2）前桅6帆，皆为梯形方帆，自上至下依次为前空帆、前皇帆、前上桅帆、前上顶帆、前下顶帆、前主帆；

（3）前桅与主桅间有3帆，皆为三角帆，帆索系于两桅间，自上而下依次为，主皇支索帆、主上桅支索帆、主中桅支索帆；

（4）主桅6帆，皆为梯形方帆，自上至下依次为：主空帆、主皇帆、主上桅帆、主上顶帆、主下顶帆、主帆；

（5）后桅6帆，皆梯形方帆，自上至下依次为：尾空帆、尾皇帆、尾上桅帆、尾上顶帆、尾下顶帆、后横帆；

（6）尾部1帆：后斜桁帆，系于船尾与尾桅上。在此基础上，有分化出了战列舰（Battleship）、巡防舰（Frigate）和高速帆船（Clipper）等船型。

随着造船技术的不断改进，帆船的载重量也不断跃升。中世纪时，欧洲船舶的吨位一般都不算大。曾经称霸北方的维京人，他们的船只每艘载重仅为30吨。即便是15、16世纪，即便是远洋商船单艘也不过200至500顿。当然，超过1000顿以上的巨舰也是存在的，但绝大部分都为各国的王室或海军所有。

至于说到战舰，13至15世纪里，欧洲通用的战船（War-galley）称为“三力船”（Trireme），主要靠划桨推动：船甲板两边各有25至30张条凳，每条凳子上可坐3名划桨手，每个桨手各划一只桨，每只桨长达29至32英尺，重达120磅，划桨有三分之一的长度位于甲板内，对伸出甲板外部分起平衡作用。到15世纪，装备火炮的帆船军舰出现，并逐步向大型化发展，而多层甲板的设计使单舰的载炮量接近百门。不过，由于帆船本身的局限，这时战舰重炮都配置在船身的两侧。此后的数个世纪，“大舰巨炮”也成为了海上霸权最重要的代表，即便是在机械动力代替风帆后，这一趋势也并未逆转。直到20世纪中叶，海基航空兵（航母战斗群）的发展，才彻底终结了大舰巨炮主义。

要进军深邃无垠的大海，除了牢固可靠地航船之外，航海技术也至关重要。15世纪初，葡萄牙人开始在西非沿岸进行深险活动。相对以往的航海活动来说，葡萄牙人这一航海活动面临着两个新的困难：一是中部和南部大西洋是一个完全陌生的海域；二是向南航行后，天体现象发生了重大变化。大西洋洋流和磁场的变化，使航海家们经常搞错方向。对此，航海家们经过观察和实践找到了解决办法，也就是依靠观察太阳和行星的相对进行定位。当他们沿非洲海岸南航时，发现北极星越来越低，便估计北极星的位置来确定纬度，精确度相当高。船只南行越过赤道，就看不到北极星了，于是他们便测量太阳的子午线顶垂线，及时校核已计算出的南北方位。当然，靠星象导航最大的问题来自于海上变幻莫测的天气。到了16世纪中，数学知识更多地运用于航海之中，航海家们开始主要依赖于使用天文星盘、指南针、测速器等来进行经度和纬度定位。而随着绘图技术和印刷术的发展完善，航海家们已经可以用比较精确的海图来导引船只航行了。

尽管有了较为发达的航海术，但是乘船出海在当时来说，仍然是件极其冒险的事情。那么，这些敢于登上航船的都是些什么人呢？首先，自然是船长，他是整艘船的最高领导者，一般说来应该是有着丰富的航海经验、坚定地意志力和领导能力。船长也被看作是整艘船的灵魂所在，而且根据不成文的规定，船长应该与船只共存亡，这也就是为什么很多船长在自己驾驶的船只罹难时会选择与舰船同沉。船长以下的船员大致可以分为三类：水手、士兵和技术人员。水手们遵照船长或航行长的命令，从事与航行相关的工作，诸如扬帆、打扫船舱喝替换组件、确认方向、起锚、测量航速、保养武器等等。士兵是船只战斗和防御的主要力量。在进入海战或遭遇海盗的时候，他们会用火炮、火枪和十字弓等武器攻击敌人，两船接舷时，则主要用短枪和刀剑进行肉搏战。不过，由于船只载员有限，因此很多时候，一旦发生武装冲突，船上的所有人都会投入战斗，毕竟船只的存亡关系到船上每个人的生死祸福。至于技术人员指的是木工、木桶匠、厨师、裁缝手和医生等人，有时还包括传教士。木工要负责修理船只破损的部分。厨师负责做饭，但或许是不需要像其他人一样频繁攀爬的缘故，做这项工作的大都是在海战中失去了一只脚装了假肢的船员来担任。因此，如果在当时你看到船上有一位装了木腿的先生，那么他最有可能就是船上的大厨。木桶匠的工作是负责维护船上用来装水、酒和食物的木桶，他们的主要敌人是船上的老鼠，要防止它们啃破木桶，造成食物和饮水的泄漏或是污染。而裁缝手，他们的主要工作不是给船上的船员们做衣服，而是修缮船帆和管理尚未使用的备用帆，此外如果船上有人死去，裁缝手还要负责包裹尸体，进行海葬。至于医生和传教士并不是每艘船上必备的定员，不过其中也不乏一些知名人士，如“进化论之父”达尔文、撰写《福尔摩斯》系列小说的作家柯南道尔等等。





探险篇

在从15世纪到18世纪，前后延续300多年的大航海时代中，成就了众多欧洲探险家的传奇故事。这些故事被一代又一代的人们传颂着，成为世人对于那个时代最深刻的印象。虽然这些探险活动在今天看了几乎无一例外都带有某种"经济动机"，甚至于血腥的征服与杀戮相连，但不可否认的是，他们的冒险精神、求知欲望和百折不挠的进取精神仍旧是一笔宝贵的精神财富。

1493年，教皇亚历山大六世把西方基督教世界之外的整个地球纵向分割，分别给了西班牙和葡萄牙。这在现代人看来实在是匪夷所思。但在当时，位于伊比利亚半岛上的这两个国家已经是当时西方世界数一数二的航海大国。换言之，只有这两个国家掌握着通往基督教世界之外的路径。而此时，葡萄牙的航海成就又远在西班牙之上。

葡萄牙的航海之父是人称"航海王子"恩里克(Henry the Navigator)，他是葡萄牙国王若昂一世的第三子。作为王室成员，恩里克并没打算亲自出海，而是希望扮演一个管理者或是资助者的角色。他为自己安排的主要工作是审查探险计划的提案，选拔优秀的船长和船员，并加以训练和激励，分析远征的结果。在此后数十年间，恩里克资助了多次远洋航海活动。这些远航都称得上是真正的海上探险，因为在当时无论是航船、海图、航海术都不足以应付长期的远洋航行，水手的素质也参差不齐。更严重的是，对远海未知领域的恐惧时时刻刻笼罩在船员们的心头。结果，终其一生，"航海王子"也没有看到他的航船从东方带回令他兴奋的好消息。但他所做的一切却给他的祖国留下了一笔宝贵的航海遗产。

1487年，葡萄牙航海家迪亚士率船队绕过了开普敦的好望角。1498年，达伽马登上了印度西海岸，从而达成了开辟印欧新航路的历史使命。1510年，人称"海上雄狮"葡萄牙海军将领阿方索·德·阿尔布克尔克占领了印度西部的果阿城。此后，葡萄牙人又占领马六甲和霍尔木兹，从而把印度洋置于自己的控制之下。1514年，一艘葡萄牙船到达广州，开启了中国与欧洲交往的新纪元。通过殖民与垄断贸易，葡萄牙这个小国迅速积累起巨额财富，成为当时欧洲最富有的国家之一。

作为葡萄牙的近邻，西班牙人当然不会坐视不理。于是，西班牙的王室也开始效法葡萄牙，资助航海家的探险活动。在这些受到资助的航海家里面，最广为人知的当属克里斯托弗·哥伦布。哥伦布是《马可·波罗游记》的狂热读者，对书中描写的东方见闻充满向往。同时，他还是地圆说的支持者，认为地球是圆的(在当时的欧洲，绝大多数人都认为世界是扁平的)，只要一直向西航行就能找到一条通往印度和中国的新航路。哥伦布的想法虽然有些离经叛道，但却对西班牙的王室有很强的吸引力，因为如果哥伦布的设想能够实现，那么就将意味着，西班牙可以得到一条到达东方便捷的航路，而不必大费周章的绕行非洲。

1492年8月3日，哥伦布受西班牙国王派遣，带着给印度君主和中国皇帝的国书，率领三艘帆船组成的船队，从西班牙巴罗斯港扬帆起航，直向正西航去。经过70个昼夜的艰苦航行，于当年10月12日凌晨抵达了中美洲加勒比海中的巴哈马群岛，不过那时的哥伦布却误以为自己到达了印度，并把他登陆的地方命名为圣萨尔瓦多。转年3月，哥伦布回到西班牙。此后他又三次重复他的向西航行，试图寻找那个传说中遍地黄金的国度。直到1506年逝世，他仍然认为自己到达地方就是印度。直到后来，一位意大利学者亚美利哥·维斯普奇(Americus Vespucius)经过更多的考察，确认哥伦布到达的地方并不是印度，而是一个原来不为西方人所知的新大陆。此后，这块新大陆被命名为"亚美利加洲"。


■迪亚士



■恩里克

但既然哥伦布没有到达印度，那么总要有人继续哥伦布未能完成的事业，去寻找真正能够通往东方的途径。这个任务历史性地落在了葡萄牙人费迪南德·麦哲伦(Ferdinand Magellan)的身上。作为一名航海者，麦哲伦曾经参与过葡萄牙攻占马六甲的军事行动。与哥伦布一样，他也是地圆说的支持者，也曾经试图说服葡萄牙国王，支持他的环球航行计划。但当时的葡萄牙已经控制了通往东方的航路，对于麦哲伦的计划自然没有兴趣。于是，麦哲伦便前往西班牙，寻求资助。经过不断地努力和尝试，麦哲伦终于说服了西班牙王室，动用国库的资金装备五艘船，并提供探险队两年用的粮食和给养，而最终让西班牙人心动的是，麦哲伦承诺能找到一条避开葡萄牙势力范围，顺利抵达出产名贵香料的"香料群岛"(东印度群岛)的便捷航路。



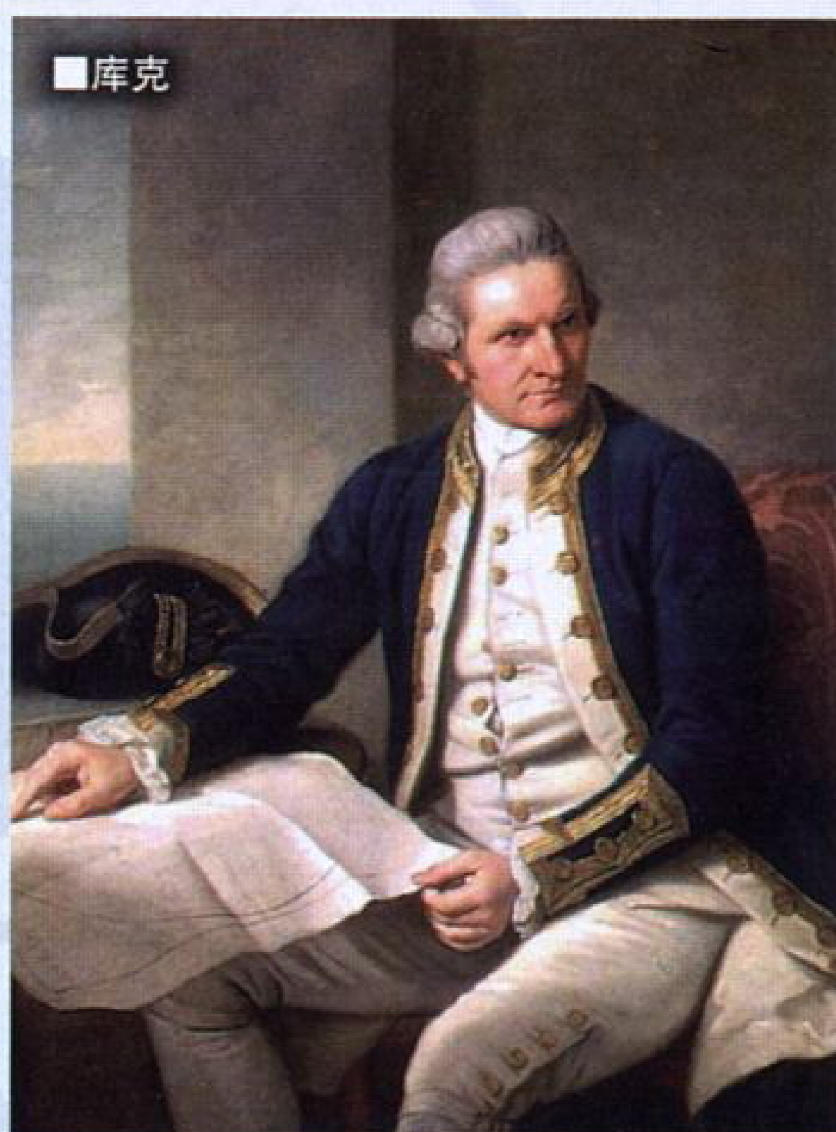
1519年9月2日，麦哲伦率领的船队从西班牙的桑卢卡尔·德巴拉梅港起航，开始环球航行的壮举。到1520年3月，船队抵达位于今阿根廷南部的圣胡利安港，此时已是南半球的严冬时节，船队决定在此越冬。这期间，麦哲伦的手下曾试图发动叛乱，但没有成功。到8月，天气转暖，麦哲伦船队再度起航。两个月后，船队驶进一条水流湍急的海峡，并用了28天的时间才得以穿越。这条海峡后来被命名为"麦哲伦海峡"。穿越麦哲伦海峡后，船队驶入了太平洋。1521年3月，经历了漫长海上航行之后，麦哲伦船队抵达了东南亚诸岛，并4月7日在菲律宾的宿雾岛登陆。然而，就是在这里，没有被狂风恶浪和阴谋诡计所击倒的麦哲伦，却因为卷入当地土著人之间的纷争而被杀。他的助手埃里·卡诺带领剩下的两条船继续航行。1522年9月6日，经历了三年多的远航，当年追随麦哲伦的勇士们在经历了九死一生之后终于回到西班牙，这时他们只剩1艘船和18个人了。尽管麦哲伦最终没能再踏上欧洲的土地，但这次远航仍旧意义深远，不仅明白无误的证实了地圆说，而且也表明了航船可以到达世界上任何地方，从而拉开了全球化的序幕。

虽然，麦哲伦的船队完成了环球航行的壮举，但仍有一块传说中的神秘南方大陆(Terra Australis)还笼罩在迷雾之中。这个任务留给了大航海时代的最后一位传奇舰长，英国人詹姆斯·库克(James Cook)。詹姆斯·库克于1728年出生在英国北部的一个村庄，十几岁时就成为了一名水手。1768年，库克受命担任英国皇家海军太平洋考察队队长。在其后的10年间，他带领考察队进行了3次史诗般的航行，足迹遍于未知的太平洋，揭开了地球上最大水域的地理秘密。而在库克之前，已经有许多航海探险家试图寻找南方大陆的踪迹，但他们只是到达了今天的部分南



■哥伦布


■麦哲伦


■库克

太平洋诸岛和新西兰等处。1770年4月28日，首次远航的库克船队在澳大利亚登陆，库克宣布这块新的陆地为英国领土，澳洲大陆由此进入西方人视野。库克船长的第二次远航抵达了南极地区，但因为海面冰封而未能抵达南极洲。而库克船长本人也未能摆脱航海探险家的宿命。在第三次远航寻找连接太平洋和大西洋的西北航道，途径夏威夷群岛的时候，库克船长在与当地土著人的冲突中丧生。而他的船员们最终完成了他未尽的事业。

海盗篇

海盗极有可能是人类历史上最古老的职业之一，以至于有人不无感慨的说："自古以来，只要有海就有海盗。"不过，对于生活在现代社会的人们、尤其是常年生活在陆上都市中的人们来说过，海盗已经是淹没在久远记忆中的一个模糊的符号。特别是对于当今的"90后"们来说，对于海盗最直观的印象或许就是来自于日本漫画家尾田荣一郎的动漫作品《海贼王》(ONE PIECE)。而这部作品的原始灵感或许就来自美国作家马克·吐温(Mark Twain)的《汤姆历险记》，其中的主角汤姆·索耶(Tom Sawyer)是个怀揣"成为大人物"梦想的少年，最终他决定要成为一个威风凛凛、称霸南加勒比海的大海盗，并和自己的两个死党一起离开村子，去找寻自己的梦想。其实，无论是《海贼王》或是《汤姆历险记》，又或者是其他的海盗故事，在人们的印象中海盗较之山贼或火车大盗等类，似乎有着更多的浪漫色彩，甚至能激起人们的向往感。这也许正是海盗故事引人入胜之处。

提到海盗，人们脑海中的第一反应常常就是海盗旗——一个白色骷髅头加上两根交叉白色骨头的黑色旗帜。不过，与大多数人的印象不同，这面骷髅海盗旗其实直到18世纪才出现在加勒比海上。此前，海盗们大都使用象征杀戮的红色旗帜。多数情况下，海盗在追逐猎物时，升起白色旗帜，表明身分——有时猎物会因此降下船旗以示屈服；如果猎物拒绝投降，则升起黑白两色旗帜，表明进攻意图；而若猎物继续逃窜，或是海盗船长过于残暴的话，红色旗帜会在桅顶飘扬，意思是一旦捕获猎物，绝不留任何活口。但是随着时间的推移，红色的海盗旗开始逐渐地让位于黑色的骷髅海盗旗——"快乐的罗杰"(Jolly Rouge)。至于这个名字的来历已经无从考证。当然，并没有一个规定说，海盗旗必须是同一款式的，所以历史上还有很多不同款式的海盗旗：有的海盗旗上是以交叉长刀代替白骨，有的海盗旗上还绘有沙漏，提醒猎物时间不多最好尽快投降，另外一些海盗旗的白色骷髅头上带着眼罩或缠着头戴等等。不过，或许是"快乐的罗杰"太过招摇的缘故，在当时英美国家的习惯法中，无论是否有海盗行为，只要船上悬挂海盗旗，一律按海盗罪论处。

海盗使用的船只通常都是些轻便的快船。最臭名昭著的加勒比海盗较多使用的是卡拉维尔帆船，后期随着造船技术的不断改进，全装置帆船越来越多的落入海盗们的手中，成为他们劫掠的主力。海盗们之所以要使用快船，是和他们使用的战术息息相关的。一次标准的海盗行动，大约要包括如下几个步骤：首先是踩点和卧底，很多人觉得海盗们都是些机会主义者，而且大多数有关海盗传说都是这样描述他们的，但事实上那样做的人大都是些所谓的"高明的业余者"，真正的江洋大盗都是很务实的，他们会派同伙去港口踩点或是混入他们准备抢劫的船上去做内应；其次是追踪，一旦猎物驶入了公海，海盗船就会神不知鬼不觉地追踪上去，而且海盗往往会给猎物布下陷阱，如使用假航标、降低船速、伪装等等，所以一旦被海盗船盯上，是很难全身而退的；第三步就是恫吓，海盗最重要的目的是求财，如果猎物乖乖投降，一般不会对斩尽杀绝，因此海盗们在追逐的过程中会对猎物进行恫吓，比如升起海盗旗就是一种恫吓，其他的还有诸如鸣枪鸣炮、奏嘈杂的音乐、穿着夸张的服饰等等；一旦猎物被俘后，当然就只有被劫掠的份儿了，不过劫掠过后海盗们并不是像传说故事中那样把他们劫掠的财宝都收藏起来，相反大多数情况下，他们会找个地方去挥霍他们的劫掠财富，为美酒和美女一掷千金，等这些财富挥霍光了再继续下次的劫掠。

虽然海盗从事的是打家劫舍的营生，但相比于其他类型的盗贼，海盗团体却又是最具纪律性的，毕竟他们首先是一群要面对变幻莫测海洋的水手，其次才是海盗。在18世纪纵横加勒比海和大西洋的大海盗英国人巴沙洛缪·罗伯茨(Bartholomew Roberts)曾经制定过一份契约书，要求新入伙的同伴必须手按圣经宣誓，并且当着他的面签署这份契约后才能上船。这份契约书的主要内容是：

1. 重大的决定要投票，船员们一人一票。
2. 所有船员有平等的权利均分抢掠来的粮食和酒等战利品，随时都可以自由食用。不过，如果粮食不足，必须要节省时，则不适用这一条。
3. 虏获船只后，所有船员必须按照船员名单，有秩序地上船。除了正式的配额外，允许更换衣服。不过如果有人私吞餐具、宝石或是现金的话，则要被流放到无人岛。
4. 如果偷盗同伴的东西，犯人必须让被害人割掉耳朵或鼻子，然后流放到无人岛上。
5. 绝对禁止赌博。
6. 晚上8点过后必须睡觉。之后如果想喝酒的话，必须到甲板上喝。
7. 不能怠慢武器的保养。
8. 不能带女人或小孩儿上船。如果把女人扮成男人带上船的话，处以死刑。
9. 战斗中逃离或擅离职守的人，判处死刑或流放刑。
10. 禁止在船上私自斗殴。要登










■巴沙洛缪·罗伯茨



陆后，以决斗的方式分出胜负。
11.在没有达到每个人分到1000英镑的目标前，不能下船。
12.针对在勤务中受伤的同伴，必须从共同募款中支付补偿金。
13.船长及舵手的配额是一般船员的2倍，甲板长及炮手的配额是1.5倍，其他高级船员是1.25倍。
14.乐师在星期天可以休息，此外的6天除了特别请假以外，不能休息。

当然，这份契约书只适用于罗伯茨团伙内部，但却也从一个侧面反映了真实的海盗生活。虽然我们无法确知这份契约书到底在多大程度上被执行了，但有一点是无可否认的是，那就是罗伯茨的团伙的确是一群训练有素、效率极高的海盗，他们在3年内打劫了400艘船。直到罗伯茨被英国海军击毙，他的手下仍旧保持了对他的忠诚。这份内容详尽契约，或许也正是保证内部团结的一个重要因素。

在罗伯茨的契约书中提到了女性，或者说航海中的女性禁忌。在相当长的时间内，航海是纯粹男性的工作，而让女性上船则被认为有可能招来灾祸。有一种说法是海妖会化作美男子进入女性的梦乡，诱惑她在船上纵火，使船沉没。这当然都是些无稽之谈。不过，类似的迷信说法对于整天过着刀头添血生活的海盗来说有着特别的震慑力。但有的时候，被劫掠的船只上也会有女性乘客。有些海盗对于女性会表现出相当的“绅士风度”，会送她们回到岸上。另外一些则非常残忍，连女人和孩子一起杀害，毫不手软。

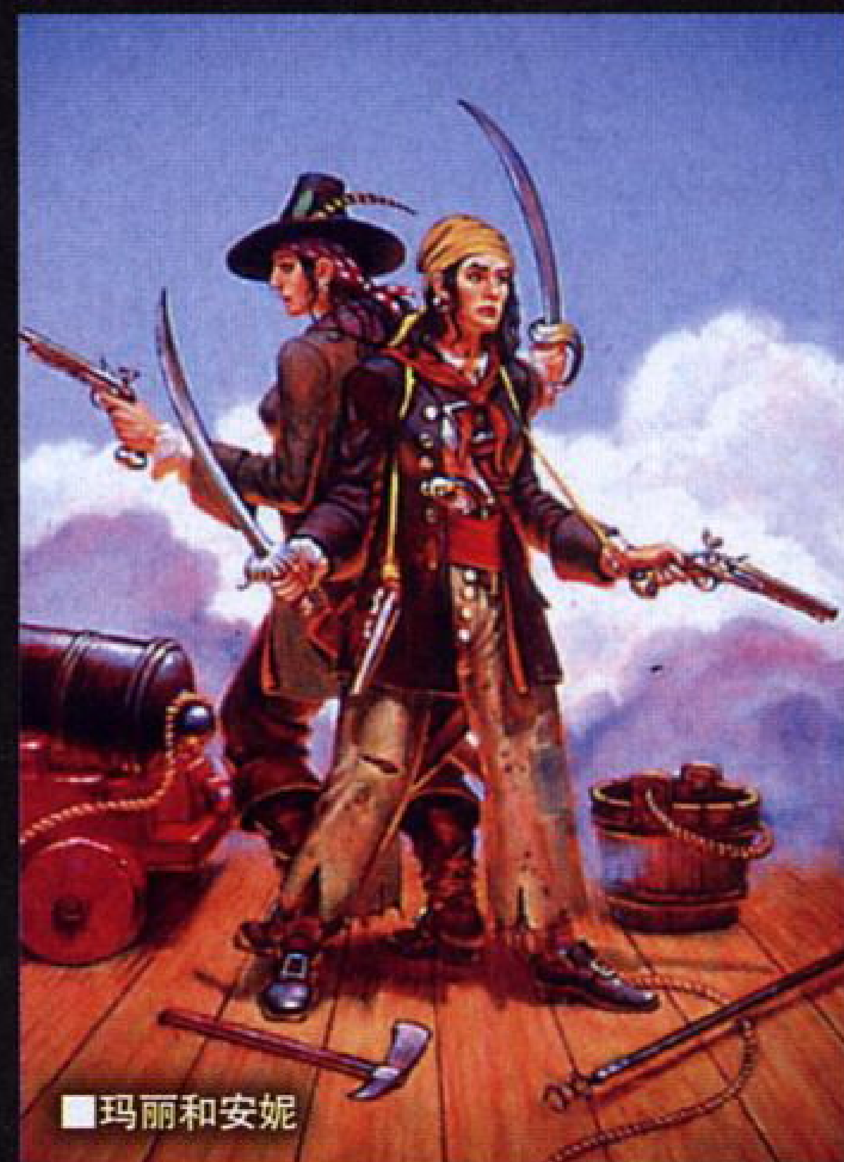
然而，女性禁忌从来都没有真的把女性排挤出海洋。事实上，不但有女性成为海盗，而且有很多还成为了海盗领袖，就如同《大航海时代Ⅱ》中的卡特琳娜·艾兰茨。

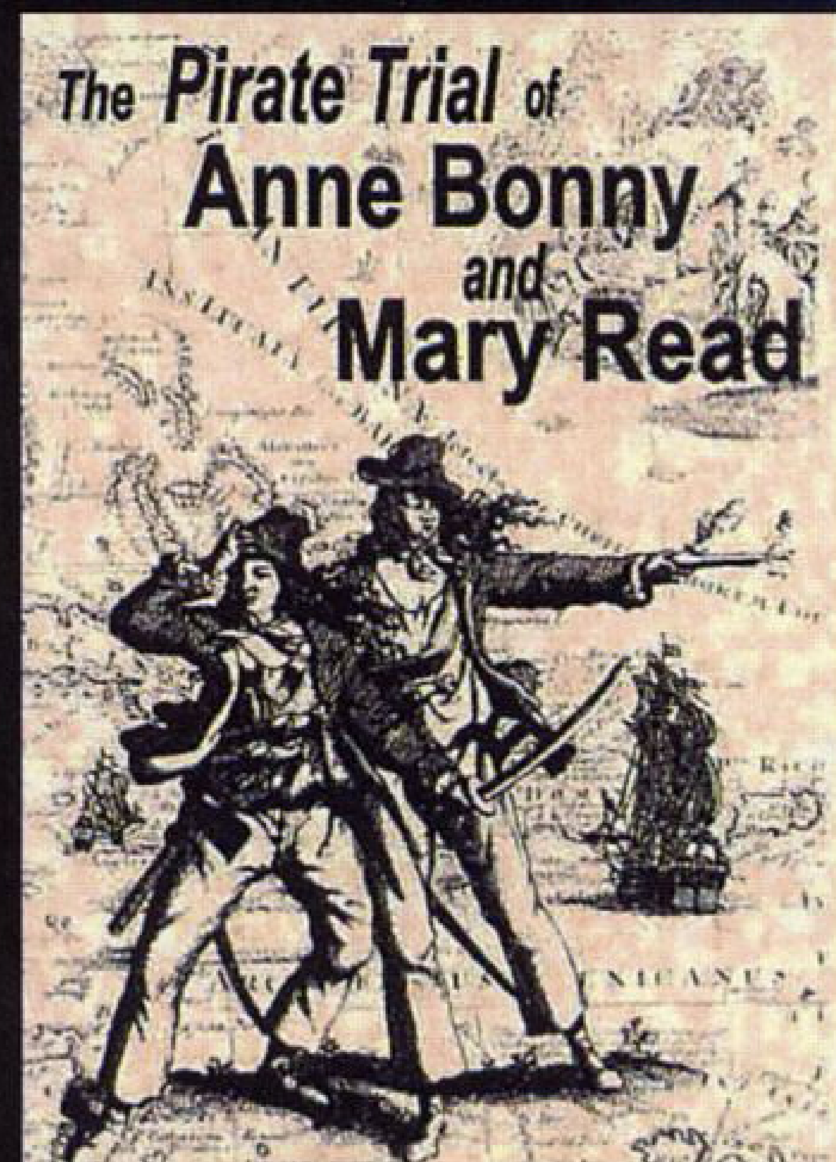
在大航海时代，最著名的女海盗，当属活跃在18世纪初、人称“海盗姐妹”的玛丽·里德(Mary Read)和安妮·邦尼(Ann Bonny)。玛丽·里德因为家庭的原因而一直被当作男孩儿抚养。长大后，他女扮男装加入海军，后来又加入了陆军，每次战斗他的表现都很勇猛。她的经历堪称“不列颠版的花木兰从军记”。后来，她与一名帅气的军官相遇，在表明了自己的女儿身后，两人结婚。婚后一起经营酒吧。但好景不长，玛丽的丈夫因病去世，酒吧也因为战争的原因倒闭。玛丽只得重新穿起男装，成为了一名荷兰雇佣军。退役后，她搭船去美洲谋生，但半路遇上了海盗，玛丽也趁机入伙，成为了一名海盗。当时玛丽搭上的那艘海盗船就是臭名昭著的加勒比海盗“印花布杰克”座舰。而安妮·邦尼就是印花布杰克的妻子（或情人）。据说，安妮从小就是个性格暴烈的人，她的第一任丈夫是个本分的穷海员。但在认识了杰克后，安妮便与其私奔，成为了一名女海盗。也有一说，安妮的第一任丈夫是个小海盗，后来安妮结识了更有势力的杰克之后，她就抛弃了（或是谋杀了前夫），与杰克私奔了。

当玛丽一加入杰克的海盗船，出于女性的敏感和同是天涯沦落人的惺惺相惜之感，玛丽和安妮这两位女性就相互认清了对方的真实性别，今后的日子里她们依旧穿男装打扮，尽管玛丽其实比安妮大十几岁，但私下里两人却还是姐妹相称。据说这两个人在打劫过程中，都表现的异常勇猛。每次劫船她们几乎都是第一个跳上对方的甲板。在杀死敌人前，常常扯开自己的前胸的衣服，好让对方明白的知道自己是被女人杀死的。

1720年10月底，印花布杰克和他的同伙们被政府军一网打尽。据说，当时杰克和他的同伙们都喝的酩酊大醉，只有玛丽和安妮两个人背靠背负隅顽抗，但最后还是被捕。在后来审判过程中，她们对自己的海盗罪行供认不讳。在当时海盗是一定会被绞死的，而戏剧化的一幕就发生在行刑前，两名女海盗都不约而同的翻供，并声称自己已经怀孕。经医生检查，确定两人的确是怀孕了。安妮怀的是杰克的孩子，而玛丽据说是团伙里或是监狱里关押的一位美少年有染才怀孕的。不管怎么说，这让两个人暂时逃过了一劫。但玛丽后来在狱中患了热病去世。安妮则从狱中逃脱。有人说是她的父母用重金把她从狱中赎出来的，后来又再婚，并亲眼见证了美国的独立。也有人说，她是从狱中逃脱的，并且辗转到太平洋上继续从事海盗的老本行，但安妮一直不知道玛丽已死，始终坚信有一天会与玛丽重逢，继续她们之间的友谊和冒险。

印花布杰克团伙覆灭之后，代之而起的就是罗伯茨，这样看来罗伯茨应该对玛丽和安妮的故事知之甚详。那么，他的契约书中有关男扮女装和饮酒的规定，会不会是因为要汲取前车之鉴呢？天知道！


■玛丽和安妮



后记：新航海时代的到来

那个波澜壮阔的大航海时代，已经离我们远去，但那个时代的遗产一直延续至今。今天，我们不必再像达伽马一样绕行非洲，只要穿越苏伊士运河就能从地中海过红海进入印度洋，也不必像麦哲伦那样绕行南美洲，只需要通过巴拿马运河就能由大西洋进入太平洋。但不可否认的是，如果没有这些勇敢的前辈，世界绝不会是今天的样子。

如今海洋也已经不再像数百年前那样神秘莫测，但仍然会散发着迷人的气息。作为中国人，我们的先祖曾经有过七下西洋的壮举，但作为一个陆地民族，我们的文化中的确缺乏对海洋的亲近感，在近代史上，列强东来，皆由海路，让我们真切地感受到了有海无防的切肤之痛。

自大航海时代以来，“谁主宰海洋，谁就拥有世界”。今日的中国，已经拥有了世界首屈一指的造船能力和远洋船队。可是，海洋对我们中的绝大多数人来说，仍然是陌生的。所以，就请你在得暇的时候去与海洋来个亲密接触吧！即便不能扬帆出海，也可以在海滩上戏水。即便无法去海滩，也请你打开电脑或电视，让航海游戏带你去那片令人向往的大海吧！

请记住，大海能让你的心感到自由，而你自由的心所及之处，开启的便是属于你自己的大航海时代……





螺旋的生克

进入2009年以后，任天堂和索尼这对宿敌不约而同地将注意力重新放回到了本土市场，两方势力的明争暗斗形成了一股螺旋上升的动力，正努力将日本TV游戏产业从严重衰退的泥沼中拉出来。随着超薄PS3和PSP go相继登场，新旧两代霸主的本土最终战役即将全面展开，在过去的数年里，索尼失去的东西实在太多太多，不仅仅是数量可观的市场份额或第三方独占大作，更重要的还是索尼不败神话的彻底破碎，市场留给索尼反省和思考的时间已经不多，如果未来六个月（2009财务年度下半期）市场份额无法得到明显改观的话，该社将面对的是无尽的深渊……

文 DARKBABY
美编 忽悠悠

一、覆巢的逆袭战



2008年9月以降，就像被推倒的多米诺骨牌那样，金融危机的风暴迅速蔓延到了世界各地，临近圣诞新年，恐慌和悲观的气氛反而愈演愈烈，许多企业的破产倒闭令失业者人数成倍激升，富士电视台曾经就东京等大都市街头出没在隆冬寒风中的拾荒老人们制作过专题报道，人们就这样在毫无快意的情绪中辞旧迎新。业界巨头Square Enix于12月18日在东京都举办了盛大的NDS《勇者斗恶龙Ⅸ》制作发表会，堀井雄二在“不经意间”披露了Wii平台《DQ》新作开发中的消息，SE和任天堂选择在这个年末商战的关键时间披露这样的惊爆消息原本意在大力提振市场买气，然而业界核爆弹并未能冲淡人们对于时艰的焦虑不安，备受任天堂期待的年末商战依然惨淡收场，一向卖气旺盛的Wii和NDS两款王者主机在节日购物狂潮过后居然都积余了一定数量的存货，而PS3等其他厂商产品的情况则更不容乐观。

进入2009年以后，日本国内的经济形势呈现出加速恶化的趋势，丰田和索尼等产业巨头相继披露了严重亏损的年报，而纯利润比去年初预测足足缩水近一半的任天堂居然因业绩下滑幅度相对较小而“幸运”地首次荣登日经225指标股的年度利润冠军。日经指数也出现了雪崩式的连续暴跌，于1月20日一举跌破8000点，创下了六年以来新低。连一向出言谨慎的日本财务大臣与谢野馨也在接受《日经新闻》专访时也沮丧地表示经济情况的糟糕程度已经远远超出了政府的预测范畴，暂时无法判断将下滑到什么程度才会出现转机。任天堂旗下两款主力硬件商品在新年伊始也出现非常明显的销量下滑趋势，由于缺乏有力新作的支持，Wii的衰退更加明显，其周间硬件销量一度接近万台的历史低点。相比起2008年初头周间销量长期维持在10万台前后的高峰时期，Wii的人气消散之快实在让人感到触目惊心，不过看看Wii游戏在销量榜的顺位更替，不难发现占据前排的依然是诸如《Wii Sports》和《马里奥赛车Wii》等老面孔，传统游戏的严重匮乏也导致该主机难以得到稳定的核心玩家层支持。

从2月初开始，索尼PS3在日本的销量开始稳步上升，走出了一段和全球其他市场状况迥异的“独立行情”。

根据Media Create发布的数据，PS3在2月份的销量达到了8.7万台，而同期Wii不过7.6万台。到了3月份，PS3更一举达到了11.6万台，Wii则进一步下滑到不足7万台。PS3硬件销量连续两个月赶超Wii并非毫无缘由。由于任天堂在2008年下半年推出的《Wii MUSIC》等几款游戏的市场反响不如预期，导致主打商品出现了青黄不接的尴尬局面。索尼则乘隙发动了一轮密集的软件大攻势，《如龙3》和《生化危机5》等一批有力第三方大作的接踵发售极大提升了市场的买气，因此成功打破了自发售以来连续16个月落后于Wii的被动局面。进入4月份，Wii的销量虽然稍有起色，但不足去年同期的40%，而PS3则同比增长了288%。Square Enix发售的BD电影《FF Ⅶ AC完全版》对PS3的销量起到了极大推进作用，索尼同时推出的“克劳德黑”限定版PS3被抢购一空。根据ENTERBRAIN的统计报告显示：2009年4月份日本国内游戏市场规模缩小到了273亿日元，同比下降达65.5%。日本国内的零售业指数也在4月份达到了五年以来的谷底，与谢野馨在参加G8财长会议时却耐人寻味地表示最坏的时期已经过去，日本国内经济有望在7月前后出现复苏。

随着国内零售业指数的触底止跌，曾经一落千丈的日本国内游戏业在5月份也出现了回升迹象，市场恢复活力的根源主要还是归功于NDSi和Wii的销售情况好转，《王国之心 358/2天》和《逆转检察官》等大作的投入使得NDSi主机的周间销量重新回到了5万台前后的高水准。任天堂和SE在5月正式确认了Wii版《DQ Ⅹ》的开发，国民游戏归属权的盖棺落定使得Wii的市场主导地位得以再次确认。此消彼长，PS3却结束了连续三个月的





天堂成功熬过了今年上半年的软件真空期，其刺激市场效果可能会事倍功半。现实诚然如此，纸上谈兵者并没有认真考虑到主客观因素对于市场动向的影响力。索尼集团于今年2月末进行大规模的企业结构重组，企业主营业务被划分为网络化产品与服务和消费产品这两大新业务集团，索尼的视频游戏业务被划入了网络化产品与服务集团，而原SCE总裁平井一夫也升格为索尼集团副总裁兼网络化产品与服务集团总裁（常务执行董事）。根据人事升迁的披露情况不难看出，严重亏损的视频游戏业务非但在集团内部没有被边缘化，反而被视为今后企业的主要利润增长点之一加大投资力度。不过对于刚走马上任的平井一夫来说，如何整合理顺派阀林立的新集团事务本身就是一门严峻的课题，自身处在变革阵痛期的索尼很难及时制订针对性的市场策略。从技术的角度来看，超薄版PS3的发表也并不算晚。虽然第三方厂商催促PS3降价的呼声不绝于耳，但索尼却有着难言之痛，根据相关业内人士的分析，现行版本的PS3硬件制造成本至今依然有100美元左右的赤字，如果索尼追随微软X360的步伐继续下调零售价，势必将再次对原本已经千疮百孔的集团经营业绩造成沉重打击，该社惟有通过精简零部件的方式来降低PS3的制造成本。蓝光播放器一直是PS3无法轻薄化的关键技术障碍，索尼直到今年初才完全掌握了将激光发射元件袖珍化的新技术，并将之应用于第四代旗舰级蓝光播放器BDP-S360。BDP-S360于8月初开始全面铺货，而应用此最新技术的超薄版PS3也将于次月推出，充分说明了索尼对于PS3还是毫无保留的全力支持。

"小阳春"，硬件销量呈现出逐周下滑的颓势，进入6月后其周间销量更是跌破了万台大关，重新回归到了年前的低迷状态。造成PS3上升势头难以为继的根本原因在于硬件价格过高和缺乏强有力软件的持续支持。从更深层次角度进行分析，由于PS3软件的开发门槛过高，极大打击了第三方厂商的参入积极性，SEGA宣布将大人气的PS3独占作品《战场的女武神》正统续篇转移到PSP平台开发的举动，就足以能够证明其处境之尴尬。

虽然索尼接连发表了PSP go和超薄版PS3两款全新硬件商品准备在下半年放手一搏，但许多业内人士都认为超薄版PS3推出时机过晚，让任

索尼自8月起全面终止了现行版本PS3主机的出货，而8月最后一周该主机的周间销量仅为1000台，业界密切关注着超薄版PS3在9月发售的走势，该主机能否持续井喷成为了下半年最大的市场悬念。

SE社长和田洋一近日在接受英国路透社专访时认为超薄版PS3不会在年内对游戏市场的格局产生多少影响，但会在明年有所建树。和田氏的分析不无道理，至今为止尚无任何一款游戏主机是单纯依靠价格来取得竞争胜利的，真正起到决定性作用的还是游戏软件，而索尼此番推出超薄版PS3时并没有组织起密集的大作攻势，因此很难在短时期内取得逆转性的市场突破效果。更况且针对超薄版PS3的推出，微软和任天堂也果断采取了行动进行阻击，微软宣布Xbox 360 Elite精英版全球降价100美元，丝毫不给索尼喘息的机会。任天堂的下半年软件攻势也已基本准备就绪，接下去从《Wii Fit Plus》、《超级马里奥兄弟Wii》到《战国无双3》，其大作攻势连连几乎毫无冷场。更况且年末商战时间一直就是任天堂的独擅场，其他硬件厂商很难动摇其根本。鉴于以上的情况，缺少超大作支持的超薄版PS3很难在年内取得突破性进展。不过随着超薄版PS3的发售，索尼已经在硬件价格方面和其他竞争对手站在了同一起跑线上，至少能够在短时期内遏止硬件销量进一步下探的可能性，以避免被第三方无情抛弃的不利状况发生。等到《GT5》、《FF X III》、《战神III》等具有强劲市场穿透力的超大作陆续发售，PS3必将会再次井喷。

截止8月末，Wii的日本本土累计销量已经接近900万台，让索尼高层感到一丝欣慰的是，任天堂并没有能够完全成功接收PS、PS2时代的核心消费层，近期一些跨平台作品的销售比率足以证明这一点，因此PS3在日本本土作战并非毫无希望，索尼目前最欠缺的就是类似任天堂和苹果那样的，制造流行趋势的市场运作力。

在硬件三家的殊死缠斗中，目前索尼依然处在最不利的地位，更令人担忧的是，索尼几乎已经一口气打完了手中所有的王牌，如果超薄版PS3最终无法全面引爆市场，该社未来的市场地位将更加微妙……

二、引爆点

"流行现象的突然发生，不仅仅是因为运气、高额的预算或人口统计学上的变化，相反是有一系列因素和推动者把一个人、一款产品乃至一种观念变成流行的东西。"——《纽约客》专栏作家马尔科姆·格拉德威尔

任天堂社名源自古谚语"命运任天"，意即遵循自然法则行事不去逆行强为，然而由于前任总裁山内溥古板执拗的性格，导致该社过于坚持传统的经营思维，无法顺应时代的需求，以至于被竞争对手所超越。岩田聪为首的新经营层组建于会社经营风雨飘摇之时，任天堂用了相当长的时间进行反思并做了细致的市场调查，以期找到落后的根源。岩田聪等惊恐的发现，自己所面对的并不仅仅是一个衰退中的任天堂，更棘手的是整个TV游戏产业已经处在盛极而衰的边缘，而日本本土的情况尤为明显。根据日本政府近年发布的人口调查报告显示：日本社会的老龄化倾向日趋严重，60岁以上人群已经占据总人口的41%，到2025年更将超过半数。至于作为主流消费群体的19至25岁青少年，已经只占总人口的不到20%。类似的情况在欧美等发达地区同样存在，只不过情况稍好于日本而已。任天堂又通过市场调查发现，游戏玩家的口味正在悄悄发生变化，越来越多的人对过去那种复杂的操作方式感到厌倦。格拉德威尔在《引爆点》曾经说："有能力制造流行的人，可以从一些小规模的流行潮中洞悉真正的大趋势……"在PS2统治全球市场的中后期，诸如EYE TOY和《真·三国无双》等一些局部流行现象已经暗示着消费习惯的转换期正在到来，然而索尼并没有清醒意识到这一点，任天堂却从中获得颇多启示。

于是，任天堂发动了一场颠覆性的游戏革命，该社积极应用触摸和体感等操控方式向消费者更直接地推销其娱乐理念，同时开发了诸如《成人的脑力锻炼》和《Wii Sports》等许多全新形态的作品投入市场，通过一个接一个的局部流行现象，终于成功造就了席卷整个TV游戏产业的娱乐风暴。NDS和Wii目前牢牢霸占最有



价值游戏硬件商品的前两位，依然在不断刷新和创造着各种商品销售的新记录，例如《Wii Sports》仅用了两年多时间就刷新了初代《超级马里奥兄弟》保持了二十多年之久的最高游戏销量记录。仅仅不到五年，岩田聪已经通过自我革命再造了一个全新的任天堂，任天堂时下的品牌影响力和企业综合实力都处在建社以来的决定时期。任天堂对于轻度游戏市场的把握力业已经达到驾轻就熟的程度，从过去《成人的脑力锻炼》、《动物之森》到近期的《女生时尚》和《朋友聚会》等等，该社几乎不间断地开发出百万级别的原创作品，使得流行热潮得以长盛不衰。

任天堂帝国的征伐并非无往而不利。在全球范围，特别是在日本本土，有相当数量的传统玩家对于任天堂大力鼓吹的游戏轻快化路线表现出强烈反感，他们选择购入竞争对手的商品或者索性袖手旁观。自去年以来，Konami和Capcom等厂商推出的一些跨平台游戏，Wii版的销量往往只有同时发售的PS2版不到三分之一，这说明本土累计销量突破800万台的Wii并没有完全接过上代霸主PS2的权杖，核心玩家层的不足也造成了广大第三方厂商的忧虑迷茫。事实上From Software、Koei等一些原索尼阵营



的第三方很早就尝试与任天堂进行合作，但都因市场环境差异不得其门而入。本土地区拥有800万台普及量的Wii，至2008年6月以前居然没有一款第三方游戏在日本国内销量超过50万套（销量最高的《DQ神剑》也不过47万套），难怪有人嘲之为“第三方坟墓”。Wii的市场导入计划之所以没有NDS那么顺利，这是和任天堂过去所处的市场地位有着密切关联。从N64时代起，任天堂已经连续两次在视频主机规格战争中失败，其在日本本土拥有的家用主机用户不过500万左右，远远不如索尼PS、PS2两世代所囊括的用户群，因此其品牌影响力远不如在携带游戏领域那般所向披靡。对于任天堂来说，取得第三方的全力支持是确保其在本土作战完全奏效的最关键因素，而在“质”与“量”两者之间则更偏重于前者。

失去第三方的支持是任天堂当年失败的主要根源，只有重新获得信赖才能完全主导游戏市场，残酷的商场上并不存在真正的信用道义，任天堂必须努力向广大第三方证明自家的硬件平台更具“钱途”。任天堂没有采取类似微软那种遍地开花的战术，而是以点带面择其核心进行重点突破。SE和Capcom是索尼称霸业界时代具有代表性的实力派第三方大厂，在核心玩家群体中拥有压倒性的口碑和影响力，目前手里都握有具备市场冲击力的AAA级超大作，产品链和任天堂自社商品也存在良好的互补性，两社也是目前日本国内屈指可数的在全球市场拥有影响力的软件开发商。从以往的历史渊源来看，SE、Capcom和硬件两大手之间有着错综复杂的恩怨纠结，这两家第三方都有着“墙头草”的不良声誉，素有趋强逐利的经营作风，然而他们却凭借着自身强大实力始终在业界的惊涛骇浪中屹立不倒。SE的RPG双璧和Capcom的《怪物猎人》，在日本国内都具有左右市场动向的号召力，任天堂必须全力去争取。对于SE和Capcom这两家野心勃勃的第三方来说，索尼的委靡不振令他们对业界现状非常担忧，迫切希望重新建立市场秩序，而能够在业界新格局构建中扮演举足轻重的角色则正是求之不得的事情。尽管对任天堂始终都抱有戒心，但任社作为纯粹游戏厂商的形象，令得SE和Capcom对之有着异于其他硬件厂商的共鸣感。任天堂时下的市场号召力也足以令两社怦然心动。对于SE社来说，NDS业务的收益已经占据其全部利润的六成以上，两社的命运在不知不觉间重新捆绑在了一起。任天堂空前强大的海外知名度和市场运作能力也令两家拥有全球战略视野的第三方巨头垂涎，迫切期待借助任天堂的流通渠道进一步拓展海外市场。

目前为止，外界依然无从得知任天堂在幕后交易中开出的价码，但可以确信绝对会是惊人的天文数字。NDS《DQ IX》和Wii《怪物猎人3》两款超大作的广告宣传费用全部由任天堂承担，宣传周期都长达半年以上，广告费投入均超过10亿日元。《怪物猎人3》发售一个多月前，日本国内各大电视台就开始在黄金时段滚动播放“任天堂粹”的宣传广告（注：“任天堂粹”是指带有强烈个性风格的任天堂式电视游戏广告，在青少年消费群体中拥有不同凡响的号召力）。至于《DQ IX》的广告投放规模，较之PS2版前作亦有过之而无不及。手中握有终极兵器的任天堂，面对年初不利的的市场局势保持着异常的从容和冷静，将下一轮攻击的时间锁定在了盛夏时节。整个日本业界的注意力显然都聚焦在两款在7月前后发售的超大作，之此前近两个月时间里，大手第三方厂商基本没有发表大型新作，市场出现了非常异常的讯息真空，显然都在静待市场的裁决后再做决断。

2009年日本本土夏季商战，任天堂展开了精心筹划的波浪式密集软件攻势，本社推出的《Wii Sports Resort》和《朋友聚会》两款作品依旧主攻轻度玩家市场，而攻坚重度核心玩家的任务则交给了《DQ IX》和《怪物猎人3》。这样的软件阵容安排也显示了任天堂的足够诚意，为第三方厂商保留了充分的发挥空间。

《DQ IX》推出至今累计出货已经突破了400万套，根据该系列作品一向长卖的特征，本作国内最终销量成为历代之冠已成定局。《DQ IX》的顺调发售，无疑也为未来Wii《DQ X》的独占发售计划铆上了最后的一颗螺钉。首批出货100万套的《怪物猎人3》在发售当日也出现了数量可观的排队行列，虽然一度在2CH论坛等地曾经有人散播该游戏因为滞销而全面“值崩”的谣言，但最终稳步推移的销售状况令谣言不攻自破。Capcom目前已经为《怪物猎人3》开放了45组服务器，每组极限在线人数2000人，这也说明厂商对于该作的人气持续性抱有相当乐观的态度。销量百万的《怪物猎人3》具有里程碑式的象征意义，可能将成为日本TV游戏产业重要的转折点。《怪物猎人3》是自2002年3月27日《鬼武者2》推出以来Capcom第一款在日本本土取得百万销量的家用平台游戏，同时也是本世代首款在日本获得百万销量的第三方传统游戏……以上一连串的桂冠无疑都是任天堂期望的市场效果，对于广大举棋不定的第三方和消费者将起到极大的暗示效果。任天堂阵营在夏季商战取得了压倒性的胜利，索尼阵营的PS3和PSP销量都大幅滑坡，索尼选择在传统销售淡季的9月初匆忙推出超薄版PS3，可能是制止最恶事态发生的不得已举措。趋炎附势的第三方们近日纷纷见机而作，Koei Tecmo在《怪物猎人3》发售次周即举办了Wii版《战国无双3》的大型制作发表会，还把宫本茂请去宣传造势以示友好。诸如LEVEL-5《Fantasy Life》等一大批NDS和Wii的力作也接二连三的公开发表。初尝甜头的Capcom也同时披露了《大神传》和《Ghost Trick》两款NDS用新作，表现出了向任天堂阵营急速接近的姿态。完全可以预期，本月底举办的TGS2009展会将是一场NDS和Wii新作济济一堂的丰收祭，任天堂在本土市场的竞争优势会更加明显。《DQ IX》和《怪物猎人3》的巨大商业成功也给广大唯硬件机能论的第三方厂商们上了一堂生动的课，只要用心去开发一款作品，硬件机能绝对不会成为成功的障碍，态度才是决定成败的关键因素。

任天堂显然已经走过了本土作战最艰难同时也是最关键的一步，SE和Capcom的事业顺境将推动更多的第三方主动参与合作，未来Wii的市场前景将更加乐观。相比起已然全力出击的索尼来，处于市场领先地位的任天堂还隐藏着许多王牌没有祭出，比如至今不动如山的价格杠杆、本社原创大作，包括至今仍讳莫如深的“ProjectSora”……任天堂真正面对的本土决战考验可能发生在明年春季，届时市场将承受PS3软件“致命三板斧”的冲击考验。

8月30日，日本民主党在众议院选举中压倒性胜利，从而结束了自民党长达十数年的政权统治地位。一位青年选民在接受《读卖新闻》采访时表示：“我之所以投票给民主党，并不是因为讨厌自民党或喜欢民主党，而希望能够有机会改变一下现状！”对于绝大多数理性的游戏玩家来说，对于索尼和任天堂这两个品牌并不存在特别的好恶，之所以广大消费者舍弃了索尼重新选择了任天堂，正因为任天堂满足了大众的期待，令长期一成不变的游戏产业面貌一新。对于任天堂来说，目前面对的最大敌人并非索尼或微软，而是自身的惰性，一旦满足现状而停止了前进的步伐，迟早也会被后来者再次超越！

番外

对于日本游戏产业而言，X360已经不再是忽略不计的外来势力，在微软的不懈努力下，该主机已经牢牢地占据了一席之地，最终销量超过目标的300万台并非奢望。不过至少在本世代，微软在日本还是难以动摇两强鼎立的固有格局，X360目前存在的最大问题在于其所获取的消费用户几乎完全来自于原索尼阵营，对于任天堂所掌握的消费群体却束手无策，微软的进军日本之路依然艰难而漫长……

文 Nebel 美编 忽悠悠

不插电的新潮流——漫谈桌游

现在朋友聚会在一起做什么？吃饭、唱K、逛街还是联机打游戏？嘿，这些都太OUT了，要说起现在都市里最新奇最潮流的娱乐项目，“桌游”就是其中之一。桌游，又称桌面游戏或者桌上游戏，顾名思义就是一种在桌面上玩的游戏，大家最熟悉的《大富翁》其实就是一种桌游。由于它不插电、无辐射的绿色玩法，还有能促进玩家间交流的特性，让桌游这种在国内还算是新奇的事物迅速流传开来。一时间，各城市中一种叫“桌游吧”的休闲场所悄然出现，经常可以看到三五成群的年轻人们结伴而行到桌游吧玩。可以说，桌游这个新的娱乐形式正在刮起一阵新的娱乐旋风。

桌游这个词目前在国内还没有非常准确的定义，可以泛指诸如棋类、牌类、模拟类甚至是TRPG与战棋类游戏。以个人观点来看，桌游是一种可以在桌面上进行的实体游戏，使用简单的道具、不依靠操作、单局时间不长、侧重玩家交流是其最大的特点。桌游大多使用卡片、棋子、版图、骰子以及一些指示物品等进行游戏，这些用品做工精美，也有着独特的美术风格，像是以美国西部为题材的《BANG！》就充满了西部的手绘风格，而以罗马时代田园、城堡做主题的《卡卡颂》则是绿意盎然。桌游的另外一个特点是简单快捷，不会像台球、飞镖这些运动型的游戏那样很难上手，大部分游戏在听一遍规则之后动手实际玩一局就能学会，玩一局也要不了多长时间。玩家间的交流是桌游最注重的要素，和坐在电脑、电视前玩游戏不同，玩桌游时大家都是面对面地游戏，所以可以和朋友尽情交流游戏的乐趣。说了这么多，不知道诸位读者对桌游有没有点兴趣了呢？下面就让我来趁热打铁介绍几款当下最热门的桌游，说不定就有你感兴趣的类型哦。

TIPS 桌游三大要素



根据个人的总结，最好玩最火的桌游，都有三个必不可少的因素：策略、外交和运气。策略性可以提高游戏的深度，可以让游戏更加耐玩。外交要素能增加玩家之间的交流，俗话说“与人斗其乐无穷”，桌游的乐趣也在于玩家和玩家间的互动。最后一个重要的因素是游戏的运气成分，如果所有的情况都摆开在盘面上的话总是会有点无趣，游戏中的运气成分带给大家一点神秘感与惊喜，正是游戏中画龙点睛的一笔。当然了，这三要素之间也要有相应的平衡：策略成分太重会让游戏很难上手，玩起来也不够轻松；外交要素太多，游戏会变成非常扯皮，节奏也会很差；运气成分太多的话，玩不了几局大家就会觉得游戏没什么技术含量了……

建设自己的荒岛部族——《卡坦岛》


■立体版的《卡坦岛》，制作得相当精美。

说到游戏，每位玩家可能都有着自己心中的一款经典作品。而提到桌游，估计有很多玩家心中的那款经典作品就是《卡坦岛》。这款于1995年推出的桌游在十几年中一直经久不衰，在原作之外，还有有许多改版、扩展版也深受欢迎。《卡坦岛》的魅力究竟在哪里呢？

《卡坦岛》的游戏设定是玩家发现了大洋中的一个小岛，这个小岛上有着丰富的资源，玩家打算在这里建立新的定居点。不过另外几位玩家也有这样的想法，谁会成为最成功的开拓者呢？在游戏里，玩家要建立自己的定居点并由此获得资源，之后再修建道路、升级城市，购买发展卡，扩张自己的势力范围。玩家建立的定居点与城市都能带来得分，当自己修建的道路最长，或是征集的部队最多时，也能获得额外的得分，先获得10分的玩家就是游戏的赢家。游戏中共有木材、粮食、羊毛、矿石和砖块5种资源，每种设施的建设和发展卡的购买都需要花费数种资源，如何获得更多资源？如何处理资源间的平衡问题？游戏的策略性就体现在这里。如果玩家的分数一时落后也不要紧，利用盗贼入侵的机会来阻断别人最关键的资源，自己就可以趁机迎头赶上。

《卡坦岛》体现了德国式桌游的风格：抽象化的游戏设计，没有直接的对抗，游戏过程中没有玩家会出局，上手容易但精通很难。它刚一面世就获得了大量好评，在各种游戏奖项评比中可谓拿奖拿到手软，而且还开创了美国的桌游热潮。在《卡坦岛》登陆美国之后，桌游就在美国变成了一种流行风潮，目前国内大大小小的桌游吧里大部分也都有《卡坦岛》供玩家游戏，它受欢迎的程度可见一斑。


▲利用盗贼不仅能掠夺其他人的资源，也可以限制某块地形板块的资源出产。

罗马时代的领土之争——《卡卡颂》


■报告长官，我已占领了一座大城堡！

《卡卡颂》原名Carcassonne，是一座位于法国南部的城堡，是欧洲现存最大、保存最完整的城堡。它有着长达三公里的内外两重城墙、52座塔楼、古老的教堂、城外美丽的南部大运河与丰饶醇香的葡萄酒庄，是个美丽的地方。这款以城堡为名的桌游就再现了罗马时代的领主们扩张领土的过程。虽然这个题材听起来似乎有点灰暗，其实《卡卡颂》是款充满了轻松气氛的游戏，被誉为是最适合家庭娱乐的游戏之一。游戏里的主要部分是一块块形态各异的小地图块，即使不看游戏规则，随便拼着玩也很有趣，而那些五颜六色的小人状棋子更是非常可爱，让人爱不释手。但《卡卡颂》可不光是个拼图游戏，它的主要内容还是多人游玩，玩家要建设整个版图，派手下去抢占有利地形，还得提防别人乱入搅局。游戏规则很简单：玩家在轮到自己时要按照连接的规则拼一块地图，之后可以派自己的亲信（也就是棋子啦）去占领一种地形。每当一个城堡或者一段道路修好后，有派亲信驻扎的人就占领了这个区域，获得相应的分数，区域占地越大分数越高。随着游戏进行，游戏版图会越来越大，当游戏完成时，每个人都能看到一张布满桌面的漂亮地图。因为每次游戏过程都不一样，每次完成后的景观也各不相同。就算是在游戏中不巧落败，也能欣赏到不错的景色，而且这片美丽风景是所有人共同完成的，成就感会在玩家心头油然而生。

和前面介绍的《卡坦岛》类似，《卡卡颂》里也没有激烈的对抗，即使是用一些技巧去干扰一下别人，也不会引起任何摩擦。可以说这是一款气氛非常平和的游戏，很适合在家庭聚会时拿出来玩一下，无论老人小孩都能很快学会其玩法。在实际游玩时，玩家会发现其实领地、分数什么的其实都不重要，游戏过程本身就是最好玩的地方！


▲每次《卡卡颂》游戏的最后，都会诞生一副壮阔的画卷。

经营、建设与商战的结合——《波多黎各》



▶拿到总督头衔意味着本轮可以第一个行动，不过下一轮就会是最后一个了，这也是游戏平衡性的一个体现。

在权威桌游网站 BoardGameGeek 上有一个桌游排行榜，有一款游戏从 2002 年到 2008 年连续 7 年雄踞在其榜首位置，它就是《波多黎各》。上手简单、做工精美、内涵丰富、技巧性强、耐玩度高是玩家们对其的一致评价。玩家要在每各回合中扮演能力不同的角色，像是可以低价建房的建筑师、可以分配工人的市长等，利用其特权来做出对自己有利的行动，不断增加建筑、种植农作物，靠运输买卖货物、发展自己的殖民小岛来赢取胜利分，游戏满足一定条件结束时，胜利分最高的玩家就是最后的胜者。

《波多黎各》大受欢迎的最重要原因是它那出类拔萃的平衡性，在游戏里，玩家通过开垦种植园、并修建与作物相对的作坊来获得货物，再将货物换成金币或者分数。这就是游戏的微妙之处：该换钱还是换分？换得钱多可以修建很多建筑，拥有很多强大的效果，而这些建筑在最后也会计算一定的分数。将货物直接换成分是最快捷的得分手段，不过却没有特殊效果。这两者之间的平衡就是游戏最为人津津乐道之处。

游戏里玩家间没有直接的冲突，可是玩家间的竞争却非常激烈，甚至不亚于很多直接对抗性的游戏。毕竟玩家无论选择的什么身分，其他玩家都有可能从中获益。所以玩家的一举一动都要深思熟虑：我当市长会不会帮别人解了燃眉之急？做了船长后能不能把别人的高价货物强制上船？当商人时有没有可能让其他人卖不出东西？用我一位朋友的话来说，在《波多黎各》里虽然不能打打杀杀，但是很能锻炼自己给人添堵的能力。这也从侧面说明了游戏的策略性非常高，玩家的一举一动都可能对游戏的结果产生影响，难怪很多桌游老手都非常喜欢这款游戏。



■掌握好工人的分配也是游戏中的重要内容。

生死关头还要勾心斗角？——《救生艇》



▲游戏里的插画充满了浓重的维多利亚风格，鲜明的特色让人过目不忘。

轮船失事，几名乘客被迫挤在一艘救生艇里在大海上漂泊，补给品越来越少，而现在连陆地的影子都看不到，人们的生命完全没有保障。更可怕的是，这艘船上有你心爱的人，你要付出很大的代价让他也活到最后。还要可怕的是，这艘船上有一个你最憎恨的人，你恨不得他粉身碎骨，也有一个最憎恨你的人，想夺去你的性命。最最可怕的是，在有限的补给品里，有些现金、珠宝和名画，你贪得无厌地想在获救后把这些宝物都收入囊中。你真的能做到吗？

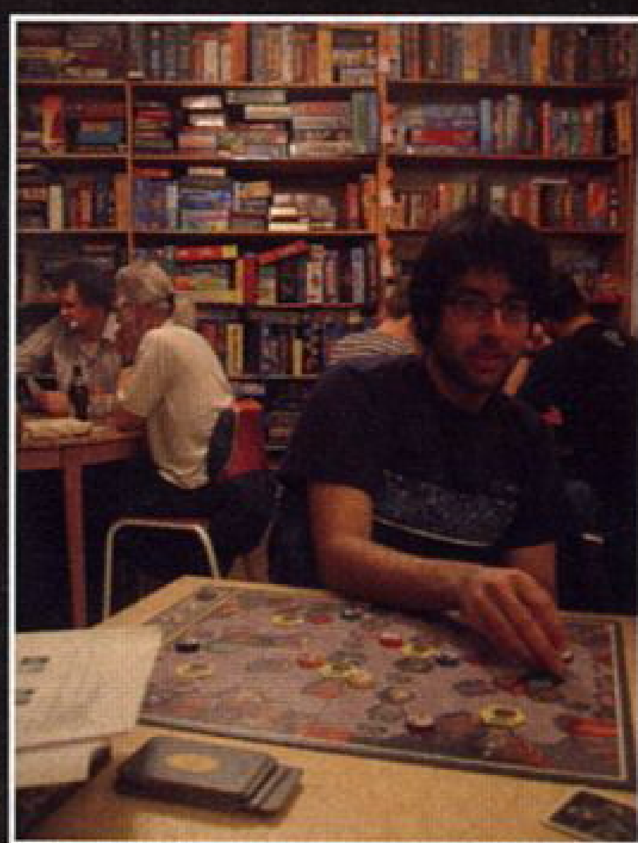
在《救生艇》里，玩家就扮演这种情况下船上的一名成员。游戏过程中，玩家要获取或是从他人手里抢劫补给品，在保证自己存活的前提下划动小船航行，帮助自己的爱人，干掉自己的仇家。船上的人个个都有自己能力和特点，像是身强体壮的大副在打架上是把好手，但是容易缺水虚脱是他的弱点；体型最小的小孩几乎没什么反抗能力，但是他偷别人东西时也不会被别人反抗。而人们在船上的位置也是游戏的关键，排在最前面的人可以挑选补给品，经常有人为了争夺这个位置而大打出手；排在最后面的人则决定了航行事件的发生，能对整船的人都起到威胁的作用。游戏中的冲突是时常发生的，玩家需要摇动自己的三寸不烂之舌说服其他玩家帮助自己，从而在斗争中处于不败之地。



▲玩家在船上的位置相当重要，不过运气不好被打落水的话，嘿嘿……

有人说，《救生艇》是一款充分地反映了人类“扭曲”心理的游戏。让玩家们在一艘救生艇上大打出手，争夺位置和补给品已经是非常 BT 的做法了，而设计者特意加入的“爱恨系统”让玩家之间的关系更加错综复杂，加上玩家的爱恨都是不公开的，玩的时候经常出现一些让人哭笑不得的情况，像是你爱的人却恨着你，要么是 A 爱着 B，B 爱着 C，A 却恨 C 这样的三角关系，或者干脆你爱的人和恨的人都是自己。这是一款非常强调玩家间互动的游戏，几位损友座在一起一路互相陷害地玩下来还是相当有趣的。

TIPS 桌游吧



▲位于柏林的一家桌游吧，这里的游戏收藏相当丰富，估计国内的桌游迷们去了能玩得相当过瘾。

虽然把游戏买回家，和亲朋好友一起娱乐是个不错的选择。不过桌游的游戏本身一般也不便宜，少则几十块、多则两三百块的价钱注定不是我等这样的穷人可以随便买的，所以桌游吧就成了我们体验桌游的好去处。和平时我们常去的游戏店不同，大家去桌游吧的目的并非买游戏，而是玩游戏，一般店里都会提供很多游戏供顾客游玩。像是笔者常去的一家桌游吧，在付过茶位费之后可以不限时畅玩，不仅可以随意挑选游戏，在遇到不会玩的游戏时还会有店员帮忙讲解。笔者去过的大部分桌游吧都有一个共同的特点：环境非常整洁，看来桌游“绿色环保”的主题不仅仅是体现在游戏上啊（笑）。

其实炒作也是一种艺术——《现代艺术》



▲虽说是游戏，但是这些"名画"的插图也是有模有样。

别被这文绉绉的名字骗了，《现代艺术》其实跟艺术本身没什么联系，虽然游戏里的画作风格有着"轻金属"、"隐晦主义"这样让人不知所云的名字，不过，玩家完全没艺术细胞不会欣赏也没问题。因为在游戏里我们不是要赏画，而是要卖画。

在《现代艺术》里，玩家的身分是通过倒腾名画来赚钱的商人，所以画里画的是什么完全无关紧要，只要能成功把画卖出价钱就行。《现代艺术》可以说是拍卖类游戏的鼻祖，现在流行的很多拍卖游戏不是有着点《现在艺术》的影子，就干脆是模仿它而制的。它的玩法不算复杂，玩家手头有一些名画和一些钱，要按照画上注明的拍卖方式进行拍卖并从中首次获利，而在一轮游戏结束后拍出的画将被回收，这时最热门风格的画就会变得相当值钱，拍卖时买下这些画的玩家就能大赚一笔了。说到这里，明眼的读者应该已经看出来了，游戏的关键就在这两次买卖里，玩家既可以看准市场，在平时出售时就把利润赚足；也可以通过平时的买卖来把自己手里掌握的画作炒作起来，在最后的回收阶段大幅获利。

其实游戏最好玩的地方在于拍卖阶段，所有的画一共有5种拍卖手段：和常见拍卖一样竞相出价的"公开竞价"是常见的手段，玩家间的竞争相当激烈。"优先承购"要按照玩家顺序来报价，主动权掌握在后面的玩家手里。最刺激的卖法是"秘密喊价"，所有人把自己想付的钱放在手心里，大家一起亮出来，这时候八成能发现几个冤大头。"一口价"是由卖画的人定个价格问大家有没有要的，如果定得太高，苦果就只能自己吞了。最后一种"联合拍卖"是将两张画一起卖，在后期能成为一招翻盘的资本！《现代艺术》的游戏时间不会太长，但是玩几局下来肯定会感觉口干舌燥，因为游戏买卖过程里动嘴皮子是少不了的，究竟是发扬巧舌如簧的卖拐精神，还是老老实实做个本分商人，就看你的了！

虽然桌游吧是个不错的去处，不过可能还是很难满足一些比较高端玩家的需要，像是一些新游戏或者很难买到的游戏要怎么玩到呢？自己动手，丰衣足食，买不到我们可以自己做！和电视游戏不一样，桌游的游戏本身并不难制作，在了解了游戏的构成与玩法之后，自己画一些版图、卡片，找一些小东西当做棋子和指示物，一套DIY的桌游就诞生了。虽说这样的做法有些不地道，不过在自己制作游戏的过程也确实别有一番乐趣。像是笔者在买了一套原版《卡坦岛》之后，又DIY了一套充满个人风格的，也算是对游戏的另一种诠释吧。

TIPS DIY

杀人游戏与桌面游戏的结合——《三国杀》



▲孔明在游戏里的能力不太受欢迎，没有《三国演义》里的神算之风。

说起目前在国内最火的桌游，恐怕就是一款国产游戏——《三国杀》，它红火的势头就像是前几年的"杀人游戏"一样，不少人一到周末就聚在一起"大开杀戒"，不玩个天昏地暗不罢休。为何这款游戏有这么大的魅力？

《三国杀》的游戏方式其实并非完全原创，它的基本架构参考了国外的一款知名游戏《BANG！》，在把其中的故事背景换成了国人喜闻乐见的三国之外，《三国杀》的制作者也调整了一些规则细节与卡牌内容，更是原创性地加入了很多武将技能，使得《三国杀》比原版《BANG！》的平衡性更好一些，也更容易被国人所接受。和之前流行的杀人游戏相比，《三国杀》也需要玩家去干掉其他玩家，并猜测其他人的身分，不过借助卡牌的帮助，《三国杀》中杀人的过程可以说是充满惊险。

《三国杀》的精髓是什么？其实就是一个"杀"字。主公、忠臣要杀反贼和内奸，反过来反贼与内奸也要取主公的首级，不过"杀谁"和"怎么杀"是摆在所有玩家面前的问题，除了主公以外，其他人的身分都是不公开的，在大开杀戒之前得先猜测在座各位的身分，他是自己的同伙还是敌人？在揣测身分之后更要考虑好杀的技巧，要杀的目标有没有反击的机会？全力攻击后自己的防守会不会留下破绽？在这"勾心斗角"与"苦心钻营"的最后就会决出胜负，不过这结果常常是出人意料：这边当了反贼的张飞关羽们一直在窝里斗，那边做主公的曹操错手杀了忠臣周瑜；或是某人全力拼杀未果，却被其他人背后放枪干掉，这样搞笑的情况相当常见。另外，《三国杀》支持参与的玩家数量很多，三四人在一起玩都不算多，六七个人算是常见的情况，而最多的玩家数可以达到十个，在参与人数多的场合下，玩家间的身分会更加扑朔迷离，玩起来欢乐成分倍增。



▲不久前推出的Q版《三国杀》很适合拉着MM一起游戏。

结语 由于桌游的种类实在太多太多，拍卖、交易、区域控制、骰子、角色扮演、建设、谈判、投票等等各种要素都能融入桌游之中，短短数页还真的没法把这其中的精髓都介绍出来。希望这里介绍的几个经典游戏能让读者对桌游有点概念，有点兴趣，笔者的目的也就达到了。

太空惊魂

文 Delphi&Draw 编 星夜 美编 木仙

人类为什么要飞向太空？答案混合着好奇心、冒险精神、远大梦想、政治角逐乃至商业利益等复杂因素。不过，对崇尚挑战传统思维疆界的游戏开发者而言，神秘莫测、广袤无边的宇宙被寄寓为超越想象力和勇气的终极图腾。那些以太空为主题的游戏作品，大都展现了人类对浩瀚宇宙的好奇、敬畏以及锲而不舍的探索。当不少游戏媒体称赞拥有奇思妙想的游戏制作人"插上梦想的翅膀"时，他们中的一些人真的成功飞向了宇宙。在犰狳火箭升空之际，约翰·卡马克可以感到自己的皮肤随着空气而震动，带给他前所未有的震撼。作为第一个遨游太空的游戏设计师，理查德·加里奥特在国际空间站对地广播时，动情的复述着已故科幻小说大师阿瑟·克拉克的名言："火箭升空那一刻，20年来我第一次哭了，而为了这个第一次我已经祈祷了40年。"在他们看来，为了实现自己的梦想不顾一切的努力都是值得的，但在梦想实现后，他们的游戏开发生涯却遭遇了出人意料的挫败。在一个截然不同的领域取得传奇般的成就，固然令人心驰神往，但硬币的另一面是，"超越地球"并未扫除他们职业生涯的阴霾，随着太空事业声名鹊起，他们的游戏事业却折戟沉沙，这其中的障碍、错误与得失究竟有哪些？对大多数没有机会成为宇航员的美国人来说，亲身体验太空之旅的捷径是去肯尼迪太空中心，观看那些引人无限遐思的照片或视频，以及触摸游览中心拱顶柱子中那块神奇的石头——来自月球的岩石。童年时代的理查德·加里奥特和约翰·卡马克都曾这样做过，那时，他们脸上洋溢着惊叹的表情。十年后，两人凭借在网络游戏和第一人称射击游戏领域革命性的贡献，成为游戏业炙手可热的开发明星，而功成名就的他们依然对儿时的"太空梦"念念不忘。于是，理查德·加里奥特创建了空间冒险旅行公司(Space Adventures)，决意搭乘联盟号宇宙飞船驶向太空，而约翰·卡马克则投资于犰狳航空(Armadillo Aerospace)，致力于建造能够在亚轨道飞行的火箭。对他们而言，眼前的一切，崭新而略显空旷，但未来空间如此之大，每填充一个点都会令人精神振奋。但是，正如人类探索宇宙的过程总是伴随着挫折和失败，理查德·加里奥特一度与太空旅行失之交臂，约翰·卡马克的首枚火箭在参赛时意外坠毁，更严重的问题接踵而至，由于被寄予厚望的网络游戏《Tabula Rasa》遭遇市场惨败，理查德·加里奥特被迫辞职，并与前东家NCsoft对簿公堂。约翰·卡马克一手创建的id Software也不复当年之勇，在次世代表现落寞，最终被ZeniMax Media收购。

Tabula Rasa

1961年7月4日(美国独立日)，理查德·加里奥特在英国剑桥出生，随后举家迁往美国。16岁那年，他参加了俄克拉何马州大学举办的为期7周的电脑夏令营，逐渐对制作电脑游戏产生了浓厚兴趣。由于加里奥特一口英国腔调，经常一本正经的将"Hi"说成"Hello"，周围的同学给他起了个绰号"不列颠人"，而他也乐于接受这个称呼，并将其作为自己在游戏中的代号，比如《创世纪》系列的不列颠之王，以及《Tabula Rasa》中的不列颠将军。加里奥特创作的第一款角色扮演游戏是《Akalabeth》，虽然只是小试牛刀，但这部作品为日后美式RPG经典大作"《创世纪》系列"的诞生打下了坚实基础。1992年9月，他亲手创建的Origin工作室被EA收购，随着《网络创世纪》的横空出世，一举奠定了加里奥特"网



■加里奥特在失重状态下进行训练。


■身穿宇航服的理查德 · 加里奥特。

络游戏之父”的业界美名。遗憾的是，由于EA执意让《创世纪9 升腾》提前发售，仓促上市的游戏包含大量严重的Bug，直接宣判了该系列的死刑，加里奥特愤然离职。此时，恰逢韩国网络游戏霸主NCSoft进军北美市场，对在网络游戏领域一呼百应的加里奥特，他们自然趋之若鹜，甚至向他许诺了丰厚的期权回报以及完全自由的开发权限。渴望重新证明自己的加里奥特与NCSoft一拍即合，随即出任NCSoft Austin分部的开发主管。

值得一提的是，理查德 · 加里奥特曾接受过俄罗斯宇航局(RSA)的全面医学检查，身体各项指标均优于常人，甚至达到了运动员的标准。当然，没有健康的身体不足以应付繁重的游戏开发工作，不过加里奥特能够二十多年如一日锻炼强健的体魄，显然还有其他方面的考虑。尽管在游戏产业如鱼得水，但加里奥特内心始终渴望追随父亲的足迹，实现飞向太空的伟大梦想。他的父亲欧文 · 加里奥特是美国著名科学家，作为美国宇航局的航天员，曾在1973和1983年飞往太空，参与了多项美国空间计划，并在太空实验室创纪录的停留了60天。有趣的是，欧文 · 加里奥特从未干预过儿子选择职业方向，但当加里奥特把自己宏伟的太空计划和盘托出时，他不禁大吃一惊。加里奥特建立了空间冒险旅行公司，并与维真集团主席理查德 · 布兰森麾下的维真银河(Virgin Galatic)合作，共同研发航天器，希望在不久的将来提供私人亚轨道旅行服务。与此同时，理查德 · 加里奥特在网络游戏领域也是春风得意，随着《天堂2》、《城市英雄》等作品取得骄人成绩，他在NCSoft Austin的地位愈发稳固，耐心等待多年的加里奥特，终于下定决心在两个领域全面出击。

加里奥特成为“世界首位私人太空旅行家”以及打造革命性网游大作《Tabula Rasa》的计划逐渐浮出水面，而这两起事件无一例外的影响了他的职业生涯，甚至彻底改变了加里奥特的人生轨迹。坦率地讲，实现上述任何一个目标都将面临严峻的挑战，两者同时获得成功更是难上加难，但是加里奥特似乎永远知道自己前进的方向，并且从不担心与众不同。随后，他与美国宇航局(NASA)进行了接触，对方一口回绝了加里奥特的计划。幸运的是，财政状况不佳的俄罗斯宇航局向他挥动了橄榄枝，俄国人同意将加里奥特送上太空，但同时开出了巨额价码：3000万美元。对早已是千万富翁的加里奥特而言，这并非不可接受，但由于911事件以及相关投资失败，他的身价大幅缩水，支付太空旅行费用变得非常困难。与此同时，《Tabula Rasa》的开发工作也不顺利，美方和韩方制作人员在游戏理念、风格甚至人设方面分歧严重，团队间的争执与冲突成了家常便饭。在处理上述事件时，加里奥特充分展现了自己果敢、强势的作风，他坚持美方团队占据开发主导地位，不惜将游戏核心内容推倒重做，并强调甘愿为此承担一切后果。另一方面，他决定推迟自己的太空计划，开始四处争取企业赞助，并将眼前的机会让给了美国富翁Dennis Tino。

经过两年卧薪尝胆的准备，以及为期半年高强度的适应性训练，2008年10月12日，46岁的理查德 · 加里奥特终于圆梦，他在位于哈萨克斯坦的发射中心搭乘联盟TMA-13宇宙飞船奔赴太空，同机乘客还有俄罗斯宇航员Yuri Lonchakov以及美国宇航员Michael Fincke。加里奥特将在国际空间站停留11天，于10月24日返回地球。在此期间，他将协助完成多个科学研究和教育项目，比如在国际空间站利用无线电与地球上的学生和其他无线电爱好者实时交流，并参与了Windows on Earth计划(与微软的Windows无关)，传回大量珍贵的太空照片。值得一提的是，加里奥特还在完全失重的状态下，成功修复了国际空间站的马桶。此外，他还特别邀请“《龙枪》系列”小说的主要作者崔西 · 西克曼(Tracy Hickman)撰写剧本，将他在国际空间站的11天经历拍摄成一部8分钟的短篇电影《恐惧的远点》(Apogee of Fear)。在好奇心的驱使下，人类对外太空的探索从未中断，在这些探索背后，则是对梦想坚忍不拔的追求本身。重新回到地球的加里奥特在接受媒体采访时，他仰望天空，意犹未尽的表示：“我总在想，为什么不能再来一次?”

“Tabula Rasa”在拉丁语中的含义是“起源于空白”，暗喻“人类的新生”，其实，这个名称与游戏的故事背景联系并不紧密，相反，却像是对加里奥特本人职业生涯走向的一次预言。《Tabula Rasa》并不是一款传统的RPG网络游戏，而是以动作射击元素作为主轴，游戏在各方面的大幅革新值得称道，但是不成熟的系统以及恼人的Bug，最终导致《Tabula Rasa》在激烈的市场竞争中败下阵来。这部作品开发历时六年之久，耗费了NCSoft近1000亿韩元的投资，而回报仅有区区的60亿韩元，成为该公司历史上最失败的一款网络游戏，2009年2月《Tabula Rasa》全面停服。加里奥特对此相当不满，“如果换作是我，会继续支持《Tabula Rasa》，遗憾的是NCSoft认为这样只会浪费金钱，他们在新游戏与《Tabula Rasa》之间选择了前者。”刚刚经历人生巅峰的加里奥特，还沉浸在太空之旅的美妙回忆中，全然没有察觉风暴将至。2008年11月的一天，NCSoft北美区主席Chris Chung突然约见加里奥特，告诉他公司希望其主动提出辞职，此事没有任何回旋余地。

从NCSoft离职，不仅意味着加里奥特的职业生涯陷入低谷，其个人声誉也备受打击，在很多人看来，他过分专注于自己的太空之旅，而在《Tabula Rasa》开发过程中未尽全力，身为执行制作人，他显然难逃其咎。对于这样的指责，加里奥特却不以为然，他强调《Tabula Rasa》在其太空计划投入准备前就已经制作完成，他甚至在国际空间站上还不忘对游戏进行宣传，何况NCSoft一直大力支持他的太空之旅。加里奥特认为韩国游戏公司注重管理的层级结构，往往自上而下的将目标和任务制定的非常具体，甚至死板，而美国的开发文化，管理风格富有弹性，制作团队拥有更多的开发自由，两者的格格不入，是造成《Tabula Rasa》失败的主因。不过，加里奥特的此番解释显得有些避重就轻，《Tabula Rasa》自开发之日起就不缺少曝光度，然后游戏发售后，在改进和提升游戏品质方面表现迟缓，最终令玩家失去了耐心。此时，加里奥特除了专心筹划自己的太空之旅，


■加里奥特搭乘的联盟TMA-13宇宙飞船升空。


■加里奥特在国际空间站悠闲自得。

还与朋友创建了另一家公司：ZERO-G，为市民提供太空环境下的失重体验，甚至可以承办一场别具特色的失重婚礼。

如果将加里奥特与NCSoft的关系比喻为“婚姻”，那么这是一桩经历了大起大落的离奇“姻缘”，彼此相互需求但又若即若离，如同加里奥特今日对游戏产业的态度。在接受媒体采访时，他直言自己“短期内不会重归游戏业”，而是要专心致志的筹划第二次太空之旅。对游戏开发日益消弭的热情，在很大程度上削弱了加里奥特对网络游戏发展的敏锐洞察力。在完成一次人类探索太空的壮举后，加里奥特理应以更荣光的方式告别游戏产业，然而他犯下的三项致命错误，最终导致其游戏开发生涯黯然落幕。从根本上讲，加里奥特执著于太空之旅，对游戏开发兴趣大减，但他仍然相信自己可以应付“两线作战”，履行完与NCSoft到2010年结束的工作合同。一方面失去了专注，不再全力以赴，一方面又眷恋自己在游戏业的位置。其次，长时间远离公司和开发团队是职场大忌，当加里奥特在哈萨克斯坦的宇航中心进行适应性训练时，他忽视了对NCSoft Austin内部动向的关注与控制，也缺乏与NCSoft高层的必要沟通，在失去了公司员工的支持，并屡次与管理层意见相左后，他的离开也就变得不可避免。



■野心巨大却惨遭失败的《Tabula Rasa》。

不少老一辈的游戏制作者，他们的创意和执行能力首屈一指，但是对自身职业生涯的宏观管理却漫不经心，缺乏应对复杂人事斗争的经验。当NCSoft的社长金泽辰为加里奥特的太空计划摇旗呐喊时，他想当然的认为自己获得了公司无条件的支持，但事实上，这一切是建立在加里奥特的游戏依然是公司“赚钱机器”的基础之上。NCSoft北美区主席Chris Chung之所以勒令加里奥特主动递交辞呈，是因为根据内部规定，自动离职的员工将终止相关的期权待遇，公司会以当时的市场价格“赎回”该员工持有的股票，而被解雇的员工则不受此规定限制。于是NCSoft迫使加里奥特卖掉了手中的公司股票，由于当时正值席卷全球的金融风暴，这笔股票的价值大幅度缩水，加里奥特宣称自己因此损失了数千万美元。2009年5月，他向美国德克萨斯州联邦地方法院正式提起诉讼，控告前雇主NCSoft侵权和欺诈，为此索赔2400万美元。目前该案还在审理过程中，有美国媒体认为无论哪一方获胜或是选择庭外和解，最终结果很可能是“惨胜如败”的局面。

犰狳火箭

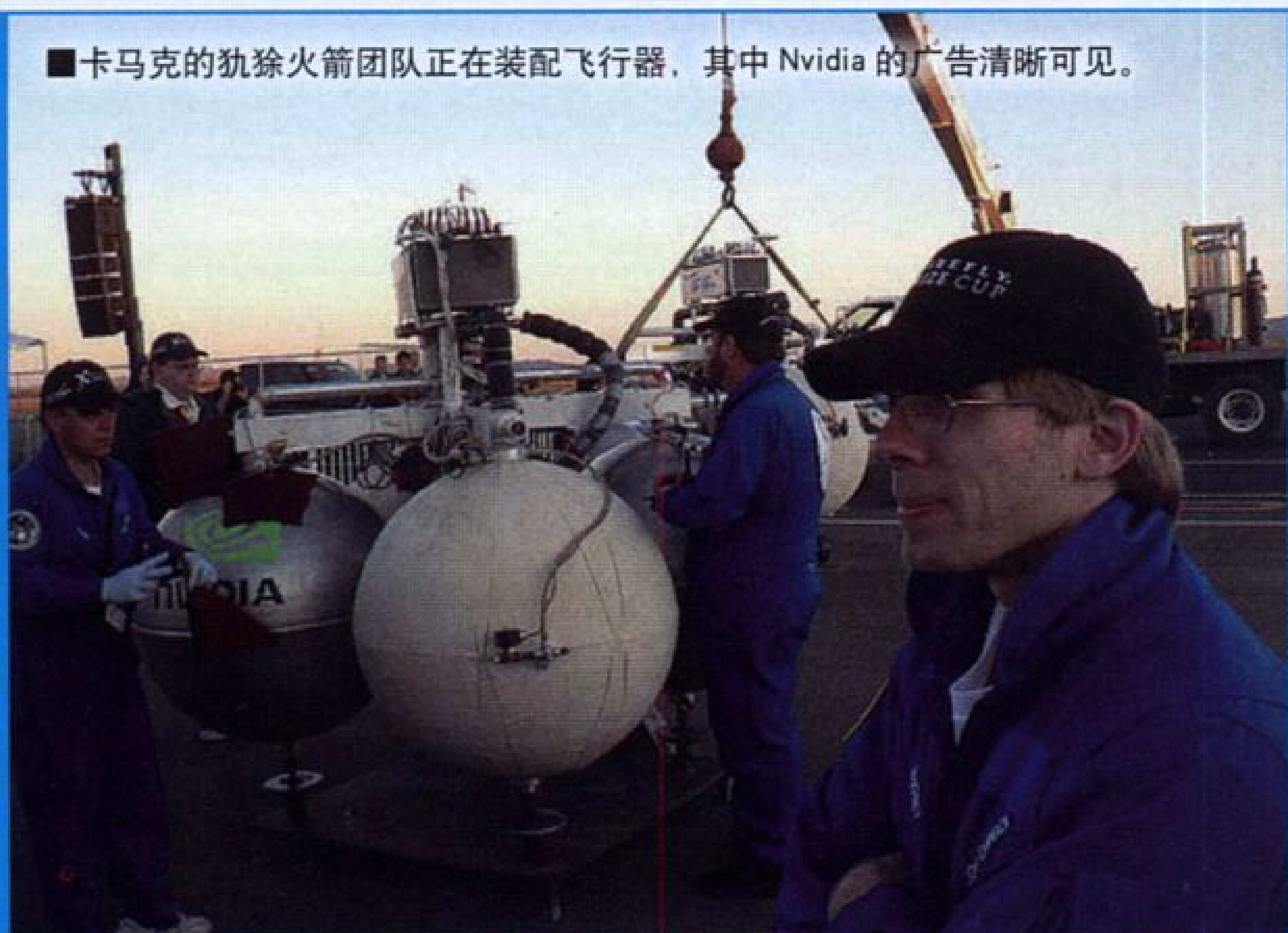
加入“太空俱乐部”数千万美元的入会费，足以吓退不少爱好者，何况种种努力与付出，有时只会换来一次次令人沮丧的挫败。无论是研发火箭，还是太空旅行，这项爱好与打高尔夫球或驾驶私人游艇出海截然不同，它不但需要花费巨额资金，还要求当事人全身心的投入，甚至放弃原有工作或事业机会。多年来，id Software的发展并没有因为他们的创始人约翰·卡马克酷爱收集法拉利跑车而停歇，不过，当卡马克沉迷于民用火箭技术时，这家昔日的FPS游戏霸主风光不再，陷入了尴尬的“喧宾夺主”境地。约翰·卡马克从小就喜欢《行星撞击》、《太空入侵者》这类以宇宙为背景的街机游戏，在他身上可以找到一种与众不同的品质，当他专注于某个领域时，会不顾一切的把事情做到最好。比如进行程序设计，每周他至少埋头苦干80个小时，竭尽全力让每一行代码都无懈可击。在很大程度上，卡马克的人生轨迹就是做自己喜欢的事情，忘我的工作，不断挑战自身的潜能和极限。14岁时，他和几个朋友曾因破窗偷窃学校的Apple2电脑而被捕，一名心理专家问他，如果没有被抓是否还会这么做，卡马克认为对方是在问“逻辑上的可能性”，于是大大咧咧的说道：“很有可能”，这一回答直接导致卡马克不得不在青少年教育之家接受为期一年的强制学习。

从《指挥官基恩》、《德军总部3D》，再到《毁灭战士》、《雷神之锤》，id Software用四个伟


■卡马克向媒体展示自己的飞行器。

大的系列定义了FPS游戏类型，并将之发扬光大。纵观当时的游戏产业，如果说有人可以引领整个行业的技术潮流，其他人心悦诚服的按照其指明的方向前进，那么此人非约翰·卡马克莫属。除了技术天才卡马克，id Software还汇聚了一大批产业精英，John Romero、Tom Hall、Adrian Carmack，他们在游戏内容和关卡设计上的深厚功力，与卡马克的技术天赋相得益彰。不过遗憾的是，id Software在游戏市场的所向披靡，并不能掩盖这些天才在性格和开发理念上的冲突，反复的争吵让他们屡次错失沟通良机，最终只能选择分道扬镳。这起事件清晰地勾勒出他们身上的共有特质，一方面坚韧、乐观、不知疲倦、善于独辟蹊径，另一面又自负、强硬，对他人毫不留情，习惯我行我素。如果说新一代的游戏设计师更倾向于在商业理性的指导下标新立异，那么上一代游戏开发者们更喜欢率性而为，不去过分计较商业利益的得失。2000年是游戏产业一个承上启下的年份，id Software接连错过了引擎授权以及FPS游戏变革的两次机遇，为其日后的衰落埋下了伏笔。此时卡马克却宣布投资300万美元建立犰狳航空，研制可以在亚轨道飞行的火箭。

少年时代的卡马克曾在自家后院建造过一枚迷你火箭，如今，他决心将一枚真正的火箭送上地球低空轨道。为此，他每周都花费数十个小时研究火箭起落的动力学问题，不仅利用业余时间，事实上，id Software的员工们在上班时间也很少见到他们的老板。卡马克认为当前的航天器发展存在明显的误区，“(航天器的)发展方向被错误的引上了局部最优化的道路，这与更好的全局解决方案背道而驰。”按照他的规划，犰狳火箭是一种可以在未来应用于太空旅游的垂直起降的小型火箭。火箭由两个叠加的太空舱以及一个简易平台组成，全长大约50米。每个太空舱配有4个球形燃料箱，由4部液氧、乙醇混合引擎发动，拥有较好的稳定性，能够在不太理想的气候状况下飞行。有航空专家评论犰狳火箭目前尚处于比较初级的阶段，这恰恰体现了卡马克的精明之处。他将一个大目标拆解为一个个短期内可以实现的小目标，最终稳扎稳打地实现自己的宏图，分解目标实际就是分解压力，使自己的行动更具有针对性和可操作性。



■卡马克的犰狳火箭团队正在装配飞行器，其中Nvidia的广告清晰可见。

2007年初，卡马克和他的犰狳火箭团队参加了美国宇航局举办的“Northrop Grumman航空器竞赛”，本次挑战赛分为两部分，前一阶段要求飞行器起飞并悬浮90或180秒(基于不同高度)，并在最低50米的高度上移动100米距离，第二阶段则是做出相反的动作。卡马克团队参赛的两台飞行器Pixel和Texel，在第一阶段赛事中发挥出色，一举赢得了35万美元的胜者奖金。不过在第二阶段比赛中，Texel出现了故障，从空中坠毁，由于油箱爆裂，整个飞行器被火焰所吞没，幸好没有造成人员伤亡。卡马克并未感到沮丧，他幽默地表示：“它立刻变成了一团火球，(这样的场面)通常只会出现在好莱坞电影里面。”卡马克对于犰狳火箭的发展现状感到满意，但对玩家而言，id Software在次世代的平庸表现，实在难以令人满意。尽管卡马克最新研发的“虚拟贴图”技术令业界惊艳，id Tech5引擎更是被寄予厚望，但近年来id Software总给人一种束手束脚的感觉，几款FPS作品表现的不温不火，相比当年追随者Epic Games今日取得的辉煌成就，id Software似乎已经失去了往昔的魔力。

多年来，id Software一直拒绝完全开放引擎授权，多款游戏新作都是与其他制作室联合开发，经典的id风格日益淡化。尽管游戏在技术层面上依然领先，但是整体设定缺乏新意，令人失望，甚至id Software一度尝试在NDS游戏开发领域有所斩获，在外界看来，这家以高端3D引擎和火爆的FPS游戏著称的公司，似乎已经迷失了方向。作为id Software当之无愧的技术核心和精神领袖，“心有旁骛”的约翰·卡马克将太多的精力花在犰狳火箭上，无暇顾及游戏开发工作，导致id Software失去了最为关键的“助推器”。对此，有媒体戏谑为“玩物丧志”，但事实上，像理查德·布兰森(维真集团总裁)、杰夫·贝索斯(亚马逊公司总裁)这样的商业巨头，同样热衷于火箭事业，但他们经营的公司却并未受到不良影响。从根本上说，问题的实质是如何管理好一家公司，或许不同的人会有不同的答案，但是，对个人欲望的有效控制、知行合一以及完善的人才使用机制，这些都应该是答案的一部分。卡马克或许认为，自己的成功就意味着id Software成功，他相信凭借敏锐的技术嗅觉以及层出不穷的创意，打造一款成功的游戏是水到渠成的事情，但如果把这种认知放在公司运营上，则注定要吃不少苦头。

2009年6月，ZeniMax Media宣布成功收购id Software，卡马克将继续负责指导游戏开发工作。尽管收购有利于id Software获得稳定的资金支持和发行渠道，但对于一家保持了18年独立的老牌制作组而言，这样的结局不免让人唏嘘不已。在接受媒体采访时，卡马克透露自己正从事两款FPS大作《Rage》和《Doom4》的开发工作，但愿他今后能够更多的出现在id Software的办公室，而不是火箭试验场……或许另一位游戏大师的经历，可以提供给理查德·加里奥特和约翰·卡马克一些有益的借鉴。模拟游戏之父威尔·赖特也是一名太空爱好者，对于自己的这一爱好始终维持适度的原则。他会在Ebay上购买各类太空设备藏品，比如宇宙飞船的电脑控制系统、导航仪等。目前他最大的收藏，是重达100磅的苏联太空飞船舱门以及联盟号宇宙飞船的座椅。除此之外，他还与美国宇航局合作，共同开发过一款《模拟火星》游戏。虽然此后美国宇航局中止了该项目，但是《模拟火星》的很多构思还是出现在了《孢子》中。无论如何，在梦想和现实之间总是存在着种种需要逾越的障碍，我们不应该盲目摆脱“地球引力”的限制，而应该让那些热情、执著、使命感脱胎换骨成令自己的爱好、工作、梦想与职责实现真正的和谐相处。



■卡马克发表有关犰狳火箭的演讲。



■卡马克在现场进行火箭装配的总指挥。

父与子

文 Delphi
编 星夜 美编 忽悠悠

在游戏世界里，父子关系往往被设定为充满着变数和悲剧色彩，肩负着“千里寻父”或“替父报仇”宿命的游戏主人公，义无反顾地踏上前途未知的冒险旅程。当然，他们中的一些幸运儿，也会在游戏开始时拥有一个“正常”的父亲，只不过随着故事进入尾声，主角会吃惊地发现他并非自己的亲生父亲——甚至干脆是幕后黑手。游戏开发者如此热衷于“演绎”父子关系，似乎唯有这样，才能实现游戏情感体验层面的升华。抛开叙事技巧或惯用套路不谈，或许这其中还隐含着游戏设计师们难以言喻的复杂情感：他们能够迎合全球数百万玩家的需求，但并不一定是一名称职的父亲。他们可以在游戏发布会上侃侃而谈，却没有时间观看自己孩子的足球比赛。从事游戏开发，无疑是孩子们眼中酷劲十足的工作，父子间的交流会拥有更多共同话题，但另一方面也意味着聚少离多，遗憾的缺席孩子成长的重要时刻。不过，对那些宁肯牺牲家庭以求事业成功的工作狂而言，他们会失望地发现，游戏产业真正的成功者，无一不拥有“幸福的父亲”的头衔，按照Davaid Jaffe的说法：“照顾孩子，这可是项大工作！”

想像一下，当一名游戏设计师初为人父，会对他的职业状态和设计理念产生何种影响？沉浸在天伦之乐的开发者们，将用怎样与众不同的方式制作游戏？又是如何帮助自己的孩子挑选适合的产品？席德·梅尔通过游戏让孩子们“阅览”世界，威尔·莱特和女儿一起参加火爆的战斗机器人大赛，Noah Falstein则为了家庭毅然放弃事业机会。本文选取了十一位在游戏产业纵横捭阖的成功者，为您展示他们身为父亲的另一面：慈爱、睿智、善于倾听，有时也不乏严厉与手足无措。当然，这一代正在成长的青少年，他们的需求、口味以及对游戏产业的种种看法，同样会潜移默化地影响自己的父辈，卡西迪·莱特曾建议威尔·莱特在《模拟人生》中加入更多的购物元素，Mike Sellers的女儿帮助自己的父亲找到了AI研究的新方向，而5岁的瑞恩则让崇尚技术的父亲迷恋起了GBA。在很大程度上，游戏产业父与子的种种经历，充分展现了两代游戏玩家正努力融入对方世界的精彩故事。

Mike Sellers

目前工作： Online Alchemy 公司总裁

所生子女： 萨曼塔，女，28岁
贾斯廷，男，26岁
詹森，男，24岁
杰西卡，女，20岁
瓦内萨，女，17岁
内森，男，14岁

家庭游戏：《光环3》、《超级马里奥银河》、《龙与地下城》


■知名网络游戏开发者Mike Sellers与妻子合影。

上个世纪90年代初，Mike Sellers开始专注于多人网络游戏的研发。他和兄弟Steve共同创建了Archetype Interactive，1996年9月27日，他们推出了划时代的作品《Meridian 59》，这是游戏产业历史上第一款3D大型网络角色扮演游戏。不少设定确立了3D网络游戏的标准，《Meridian 59》采用第一人称视角的3D引擎，包含角色成长、任务系统以及装备收集，1995年封测，1996

年面世，陆续进行了多次大规模升级，直到2000年底宣布停服。值得一提的是，当年这部网络游戏的先行者，同样备受交易欺诈以及外挂泛滥等问题的困扰。尽管游戏并未取得预期的成功，但其后的《网络创世纪》、《永恒的任务》以及《阿瑟龙的召唤》纷纷借鉴了《Meridian 59》的设计理念和游戏系统。1997年，Mike Sellers创建了Big Network，主导开发了MyPlace，这是欧美地区最早出现的以家庭为导向的社交网络站点之一。

1999年，他受邀加盟EA，先后在Maxis和Origin工作，陆续参与了《模拟城市在线》、《模拟人生2》以及《网络创世纪2》（取消开发）等游戏项目。或许是造化弄人，创意总是领先竞争对手一步的Mike Sellers，却因为资金匮乏以及合作伙伴的原因而屡屡功败垂成。2002年，他在美国德克萨斯州的奥斯丁建立了Online Alchemy，不再从事具体的游戏开发工作，转型成主要为次世代大型网络游戏提供高级AI技术，并与美国国防部高级研究规划局签署了合作协议。同时他还担任匹兹堡艺术协会的顾问，经常亮相各大游戏会议，发表演讲，畅谈软件工程、界面设计以及人工智能方面的研究成果。如果说Mike Sellers的职业生涯不无遗憾，那么它的家庭生活可谓其乐融融，非常圆满。有趣的是，Sellers家族的四兄弟都在游戏圈工作，不过他的六个孩子却没有继承父业，因为Mike Sellers总是鼓励他们自由选择人生道路。

■《Meridian 59》是历史上第一款3D网络角色扮演游戏。

如何保持工作与生活的平衡，对Mike Sellers而言意味着巨大的挑战。当一个游戏开发项目进入后期冲刺阶段时，"我和孩子们甚至一两个月无法见面，只是偶尔通个电话，家人为我牺牲了很多。不过从事游戏业，让我和孩子们有了很多交流话题，也让我明白了应该做什么样的游戏，哪些内容是现在年轻人所关注的。"在经营Big Network期间，一些开发商就曾找到Mike Sellers，希望他制作几款色情网络游戏，并且承诺一笔非常丰厚的报酬——甚至足够开发一款新的网络游戏。当时公司运营急需资金，但在想到自己的孩子也有可能接触到这些游戏时，Mike Sellers断然拒绝了合作。他感慨道："如果没有孩子，我也会拒绝这些要求，但是他们确实深深的影响了我，我希望游戏业能够远离色情和滥用暴力。"事实上，孩子们对Mike Sellers的影响远不止如此，"我常常会听取他们的意见，不要认为懂行的人都聚集在游戏圈，有时候孩子们的看法会给我很大启迪。"学习心理学的萨曼塔曾告诉自己的父亲，NPC在某些方面也许很机灵，但是从未表现出"自然天性"，而这也成了Mike Sellers当前AI研究的重点。

当工作陷入僵局时，孩子们总会给Mike Sellers打气，与他们在一起，Mike Sellers脸上总是洋溢着幸福的笑容。14岁的内森很喜欢《块魂》，他是Mike Sellers子女中惟一表示梦想成为游戏设计师的孩子，Mike Sellers常会陪他玩《星球大战》或是《超级马里奥 银河》。周末晚上，他会和其他年长的孩子们一起度过紧张刺激的"光环之夜"，甚至有时Mike Sellers的妻子也会不由自主的为他们呐喊助威。平时，他们会选择一些轻松的休闲游戏，比如《卡坦岛》、《战鼓啪嗒嘭》以及《植物大战僵尸》。他的一个孩子曾经在学校对其他同学自豪地说："嘿，你们现在玩的网络游戏，那是我爸的点子。"不过Mike Sellers也经历过一些尴尬时刻，比如24岁的詹森曾劝他说："老爸，你为什么不尝试做一款《战争机器》？"现在，Mike Sellers的孩子们将很多时间花在Facebook和Twitter上，乐此不疲地玩着Facebook的插件游戏《Battlestations》和《Triumph》。不过每年圣诞节，全家人的固定节目依然是围坐在一起玩桌面游戏《龙与地下城》。

MIKE SELLERS

Wolfgang Engel

目前工作： 自由职业

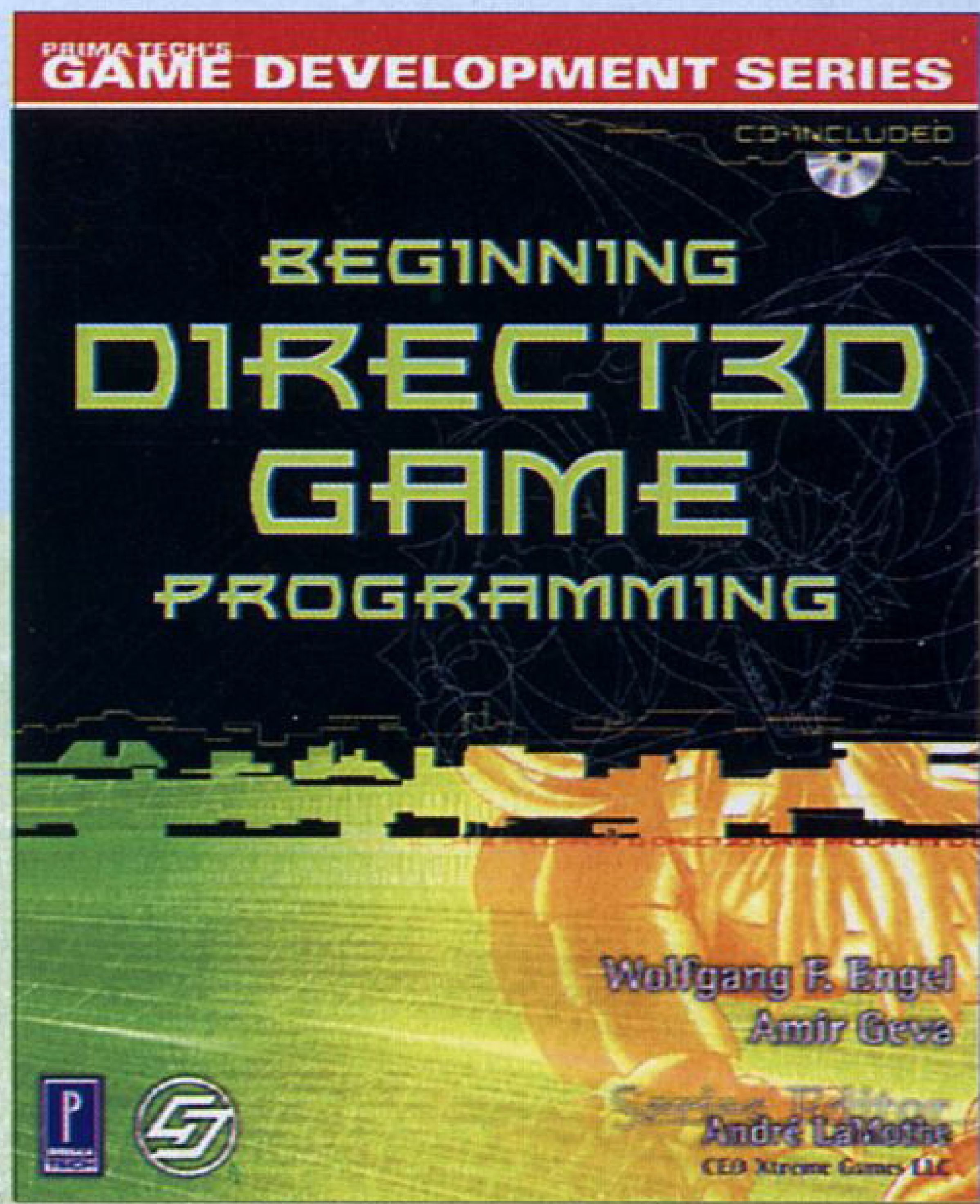
所生子女： 安娜，女，7岁
埃玛，女，5岁
迈克尔，男，1岁

家庭游戏：《马里奥赛车DS》、XBLA游戏

2005年，在完成《荣誉勋章 血战太平洋》的制作后，Wolfgang Engel来到了Rockstar Games担任图形程序主管，同时还是《横行霸道Ⅳ》3D游戏引擎"Rage"的核心开发者之一。他本人对3D图形引擎技术有着很深的造诣，著有一本在国内颇受欢迎的Direct3D游戏开发书籍《D3D游戏编程入门教程：第二版》，此外，他还是颇具影响力的主题为GPU编程的ShaderX系列丛书的主编。2009年4月，Wolfgang Engel作出了离开Rockstar Games的决定，除了计划将更多精力投入到引擎技术的研究领域，他还希望花更多时间陪伴子女们。在一次采访中，Wolfgang Engel透露了自己想要六个孩子的打算。在处理工作与陪伴家人的问题上，他本人有不少心得，"每周前五天，我会把大部分时间用在工作上，周末则交给家人，尽情陪伴他们几小时。比起十年前，现在我的工作更繁重，责任也更大，但是我却取得了更好的平衡。关键在于，无关时间长短，而是要发自内心地去爱他们。"每天起床后，Wolfgang Engel会准备当天的工作，然后叫醒并亲吻孩子们，送他们上校车，有时还会为他们准备午餐。上午9：30到公司工作，晚上20：15下班，大约15分钟就能回家，然后和孩子们聊聊天，最后把他们送上床。


▲《马里奥赛车》是家庭聚会的必备游戏。

在Wolfgang Engel看来，孩子们认为有趣的事物，有时候并非游戏本身，而且亲人和他们在一起的快乐时光。他的孩子很爱看卡通电影，于是爱屋及乌地喜欢上了各种电影改编游戏。以成人的眼光看，这些作品的制作质量难以恭维，但他们依然可以乐在其中，尤其是看到自己认识的卡通角色，就会变得非常开心。"因为孩子们的年龄都不大，所以我们会玩一些简单的游戏，比如XBLA上的卷轴射击或动作游戏。孩子们最喜欢的游戏毫无疑问是NDS上面的《新超级马里奥》和《马里奥赛车》，不过，我通常不会让他们玩Wii，"Wolfgang Engel笑着解释说，"因为他们总是兴奋得扔掉手中的控制器。"他还额外购买了两个X360手柄，与妻子和两个女儿一道玩游戏。在这个家庭中，玩游戏从来不是竞赛，而是一种家庭活动。"有时，我的小女儿会要求我控制的角色和他的角色来个'拥抱'，如果有一些动作和情节很有趣，我们会反复重现那一幕，看着他们探索游戏世界，真是令人着迷。"Wolfgang Engel一脸幸福地说道。



▲Wolfgang Engel撰写的《D3D游戏编程入门教程》。

Jason Della Rocca

目前工作： 国际游戏开发者协会执行主管
所生子女： 加布里埃尔，男，6岁
伊娃，女，4岁
家庭游戏： 《宝贝万岁》、《汽车总动员》、枕头大战



▲国际游戏开发者协会执行主管 Jason Della Rocca。

在美国弗吉尼亚理工大学枪杀案爆发后，向来仇视游戏的前律师杰克·汤普森宣称这是“电子游戏犯下的又一个罪行。”时任国际游戏开发者协会（International Game Developers Association）执行主管的 Jason Della Rocca 在接受 NBC 电视新闻的采访时，一针见血的指出：“这真令人遗憾，一些无良律师专等这样的机会出现，然后从肥皂箱里跳出来，他们对事实真相漠不关心，只是为了博取自身利益罢了。”于是，恼羞成怒的杰克·汤普森公开辱骂 Jason Della Rocca 是“蠢驴”和“白痴”，而令他气急败坏的真正原因是 Jason Della Rocca 本人在游戏业拥有的巨大影响力。在其十余年的游戏开发生涯中，不乏《博德之门》和《马克思·佩恩》这样的名作。此后，他加盟了加拿大显卡公司迈创（Matrox Electronic Systems Ltd）担任技术顾问，上个世纪，这家公司出品的显示卡一度被认为拥有最强的 2D 显示性能，目前则聚焦专业、利基市场的显卡生产。此外，Jason Della Rocca 对于电子游戏产业的推广与发展发挥了不可替代的作用，他本人曾多次发表演讲或撰文，肯定电子游戏在青少年成长过程中的引导、教育作用，并批驳一些立场保守的社会组织对于电子游戏的错误抨击，在公开场合不断为游戏产业的正当权益摇旗呐喊。

Jason Della Rocca 主张：“父母不仅要为孩子挑选游戏，还要尽量和他们一起玩，这种关怀与引导，对孩子的成长至关重要。”几年前从游戏开发的第一线“退休”后，Jason Della Rocca 有了更多时间陪伴家人，在他看来，成为两个孩子的父亲，促使他可以更开放地接受年轻一代玩家的观点和需求，他们对于设计、互动性的理解已经大有不同。6 岁的加布里埃尔喜欢联机、网络游戏，愿意与人互动，而不是单纯的和机器“对话”。4 岁的伊娃由于年龄还小，似乎对游戏手柄更感兴趣。Jason Della Rocca 认为目前游戏业缺少那种父母可以与孩子一起玩的游戏，不但可以分享乐趣，还能够提高他们的认知、辨别、协作能力。平时，他会和孩子们一起玩《宝贝万岁》以及迪士尼动画电影改编的游戏，比如《汽车总动员》、《机器人总动员》等。偶尔，孩子们还会央求他来一场刺激的枕头大战，而 Jason Della Rocca 总是乐于奉陪。



▲ Jason Della Rocca 两个机灵可爱的孩子。

JASON DELLA ROCCA

David Jaffe

目前工作： 吃睡玩工作室创始人
所生子女： 埃米莉，女，7岁
奥利维亚，女，4岁
家庭游戏： 游泳、去迪士尼乐园

作为游戏产业炙手可热的开发明星，David Jaffe 同样要承受各种负面新闻，关于他言论的是非之声不绝于耳，而一贯我行我素的David Jaffe却不以为然，“我只是一个普通人，没有嘲弄别人，也没有跳公关舞蹈，我只是想展示真实的自己以及告诉大家我在想什么。”对此，他的妻子却有不同的看法，“在镁光灯下，你总要有所保留，这不是伪装，也不是撒谎，你需要意识到你不能总这样毫无顾忌的说话。对于一名艺术家而言，也许拥有超越的立场才是最重要的。”妻子的话带给他很大触动，婚姻与家庭对桀骜不驯的 David Jaffe 产生了很多潜移默化的影响，现在，“战神之父”更像一个称职的居家男人。每个周六下午和晚上，他都会陪伴家人，在 RED ROBIN 用餐，然后一起漫步，或者带着两个女儿去乐高积木乐园和迪士尼乐园。他在自己的博客上不无感慨地写道：“打开书房的窗户，感受着迎面吹拂的春风，看着大女儿和她的爷爷在花园里玩着我安装的秋千，小女儿在泳池里玩耍，这真是一个幸福的场面。”



■ David Jaffe 和两个女儿的合影。

两个女儿的降生，很大程度上改变了 Jaffe 的生活方式和工作态度。结婚前，他经常看午夜场电影，然后和朋友去酒吧狂欢。不过如今，在看完《贝奥武甫》后，他会立刻驱车回家，因为他向女儿承诺，她们早上一睁眼就会看到自己的父亲，并为他们做最爱吃的法式烤面包。David Jaffe 之所以离开索尼圣莫尼卡制作室，创建吃睡玩并坚持在家办公，是因为不愿再为繁重的工作而牺牲家庭，“我没有参与《战神 II》的开发，是因为长期高强度的工作给我个人生活带来了诸多影响，远离家庭、告别健身房，我爱我的工作，但我更爱自己的妻子和孩子，我不想再让他们做出牺牲，所以只有改变自己的工作方式。”圣地亚哥的居住环境安静而有家庭气氛，房价比洛杉矶本地低廉很多，甚至拥有孩子们渴望已久的家庭游泳池。不过，在 David Jaffe 内心中，他依然对洛杉矶充满眷恋，“我在这里生活了 18 年，获得了事业成功，并认识了现在的妻子……”但无论如何，作为父亲的 David Jaffe 甘愿作出上述决定。

有时，David Jaffe 的大女儿埃米莉，会在屋子里面四处跑，


■少年时代的David Jaffe（右一）。

哭闹着，将玩具扔的到处都是，不吃早餐，不想刷牙，甚至拒绝穿外衣，对于这种状况，David Jaffe解释说："我在她那么大的时候，也会有类似的举动，基本上，我们的想法都是：不要上学。童年的时候，我疯狂迷恋《印第安纳琼斯 法柜奇兵》，梦想到好莱坞拍摄类似的电影，于是做了很多稀奇古怪的事情，除了到学校上课，因为我对学校教授的那些东西毫无兴趣。"说到这里，David Jaffe不禁开怀大笑起来，"幸运的是，我的女儿在她母亲的劝导下，最终去上学了，她身上有我的混乱基因，也有她母亲的秩序基因，哈哈。"然而遗憾的是，由于性格差异和情感方面的原因，最终David Jaffe和自己的妻子选择了离婚，由他独自抚养两个女儿。

四岁的奥利维亚曾走进David Jaffe的书房，告诉自己的父亲，想像他那样制作游戏，"这深深打动了我的心。"David Jaffe回忆说，"但是她告诉我，永远不会做一款类似《战神》的游戏，因为这部游戏令她感到恐惧。那时我正在进行《战神II》的测试，虽然立即关掉了屏幕，但是奥利维亚还是看到了奎托斯与野蛮人酋长的战斗……我猜她不会很容易地忘掉那一幕！"在David Jaffe看来，父母最大的错误是混淆"养育和控制"的区别，不少孩子的梦想被毁掉，是因为他们的父母往往替他们安排好了人生位置，"我的青少年时代过得很开心，因为我的父母没有强迫我做什么事情，所以我希望女儿们也过得开心、善待他人，由他们自己选择要走的道路。"作为迈克尔·杰克逊的铁杆歌迷，歌王的意外去世给David Jaffe造成了很大打击，在博客上哀悼自己偶像的同时，他还写了这样一段话：想着我的两个心爱的小女孩，要在如此充满痛苦的世界中生活，就会让我感到特别伤感，但是我终究会离开她们，而他们也会继续成长、前进，组建自己的家庭，养育自己的孩子。

DAVID JAFFE

Michael Vance

目前工作： Activision技术主管
所生子女： 瑞贝卡，女，5岁
恩克，男，2岁
家庭游戏：《任天狗》、《动物之森》和《吉他英雄》


■ Treyarch的《使命召唤 战火世界》销量超过千万。

1999年，Michael Vance获得了宾西法尼亚州立大学的计算机科学学士学位，在从事了多年Linux游戏开发后，他加盟了Treyarch，只用了两年时间，便升任公司的技术主管，主导开发了"《蜘蛛侠》系列"、《使命召唤2》和《使命召唤3》。在Activision成功收购Treyarch后，Michael Vance凭借出众的管理能力和敏锐的技术嗅觉，获得了Activision高层的赏识，最终成为公司的技术主管，领导着这家第三方游戏霸主的核心技术团队。Michael Vance经常会在家中办公，调试游戏产品，幸运的是，《蜘蛛侠》的画面并不会让孩子们产生不良反应。Michael Vance表示，自己孩子对游戏的理解总是很有趣，比如他们会把《星战前夜》（EVE Online）看作是一款"飞船的游戏"，而将《魔兽世界》称为"可怕的怪物游戏"。有一次，Michael Vance正在观看《半条命2》的预告片，瑞贝卡看到了视频中的沙丘战车和三足机器人，于是称呼它们为"大红车"和"大蜘蛛"，并吵着要看到更多类似的画面，拿自己女儿没办法的Michael Vance，只得安装了一款《半条命》的MOD，让女儿可以自由驾驶沙丘战车。


▲"《吉他英雄》系列"深受美国家庭的喜爱

在瑞贝卡15个月大的时候，Michael Vance就让她坐在自己身旁，看着他玩NGC游戏《大金刚 丛林节奏》，瑞贝卡会胡乱地敲击康加鼓控制器，一脸兴奋的表情。Michael Vance还会为她演示《吉他英雄》，她一边好奇地摆弄吉他控制器，一边被自己喜欢的旋律所吸引。除此之外，瑞贝卡真正亲手体验的游戏是《任天狗》和《动物之森》，令Michael Vance大为吃惊的是，她能够记住动物之森村庄的各条道路，可以很容易找到博物馆和咖啡馆，甚至知道如何上楼，让角色睡觉，那个时候她才刚刚3岁。"我意识到自己低估了女儿，她的表现给我上了一课，"Michael Vance由衷地感叹说，"我还要感谢任天堂发明了NDS，触摸操控这种更加直观的输入方式，的确大大降低了儿童参与游戏的理解和操作门槛。"

Rob Pardo

目前工作： 暴雪公司副总裁
所生子女： 洛根，男，4岁
悉尼，女，9岁
家庭游戏：《魔兽世界》、《塞尔达传说 黄昏公主》和《超级马里奥》

Rob Pardo是暴雪公司游戏设计部门的副总裁，他负责监管和指导暴雪的每一个游戏项目。1997年，他以设计师身份加盟暴雪，成为《星际争霸》开发团队的一员，而在筹划《母巢之战》时，他已经成为了团队的设计主管，并主导开发了随后的《魔兽争霸3》，随着吸金大作《魔兽世界》横扫全球网络游戏市场，Rob Pardo迎来了自己职业生涯的巅峰。有趣的是，当年他在加州大学主修的是社会学和犯罪学专业，2006年被《时代》周刊评选为世界最有影响力的100人之一，甚至还曾在动画剧集《南方公园》中亮相。在和自己孩子玩游戏的过程中，Rob Pardo通常会扮演幕后引导者的角色，简单的问题会让孩子们自己想办法解决，只有在他们碰到真正的困难时才会从旁协助。在他看来，年幼的孩子们更容易找到游戏最本质的乐趣。比如，女儿悉尼五岁时玩《超级马里奥》，会尝试把所有砖块都顶碎，并不断地跳来跳去，而在另外一些游戏中，她又热衷于为游戏主人公收集各式各样的服装。


◀Rob Pardo和女儿的合影。

Rob Pardo的两个孩子都很喜欢听故事，尤其是《魔兽世界》中的各种传奇。"每个人都爱听故事，故事会对他们产生一种天然的吸引力，即使不能完全理解，也会从举止、声调和表情中发现各种情绪，进而感染他们。无论我们年龄有多大，听到新鲜、有趣的故事，还是会不自觉的竖起耳朵。" Rob Pardo强调说，"现在的一些作品，更习惯用声光色效来刺激人的感官，但它们中的任何一种，都没有故事来的深入，暴雪的每一款游戏，无论类型，都会非常注重故事。"截止到今年3月，悉尼在《魔兽世界》中已经拥有一名73级的术士，目前她正在练德鲁伊。除了《魔兽世界》，她和父亲联手打通的游戏还包括《塞尔达传说 黄昏公主》、《超级马里奥》、《马里奥赛车》和《轰隆魔块》等。



▲暴雪副总裁Rob Pardo在游戏开发者大会上演讲。



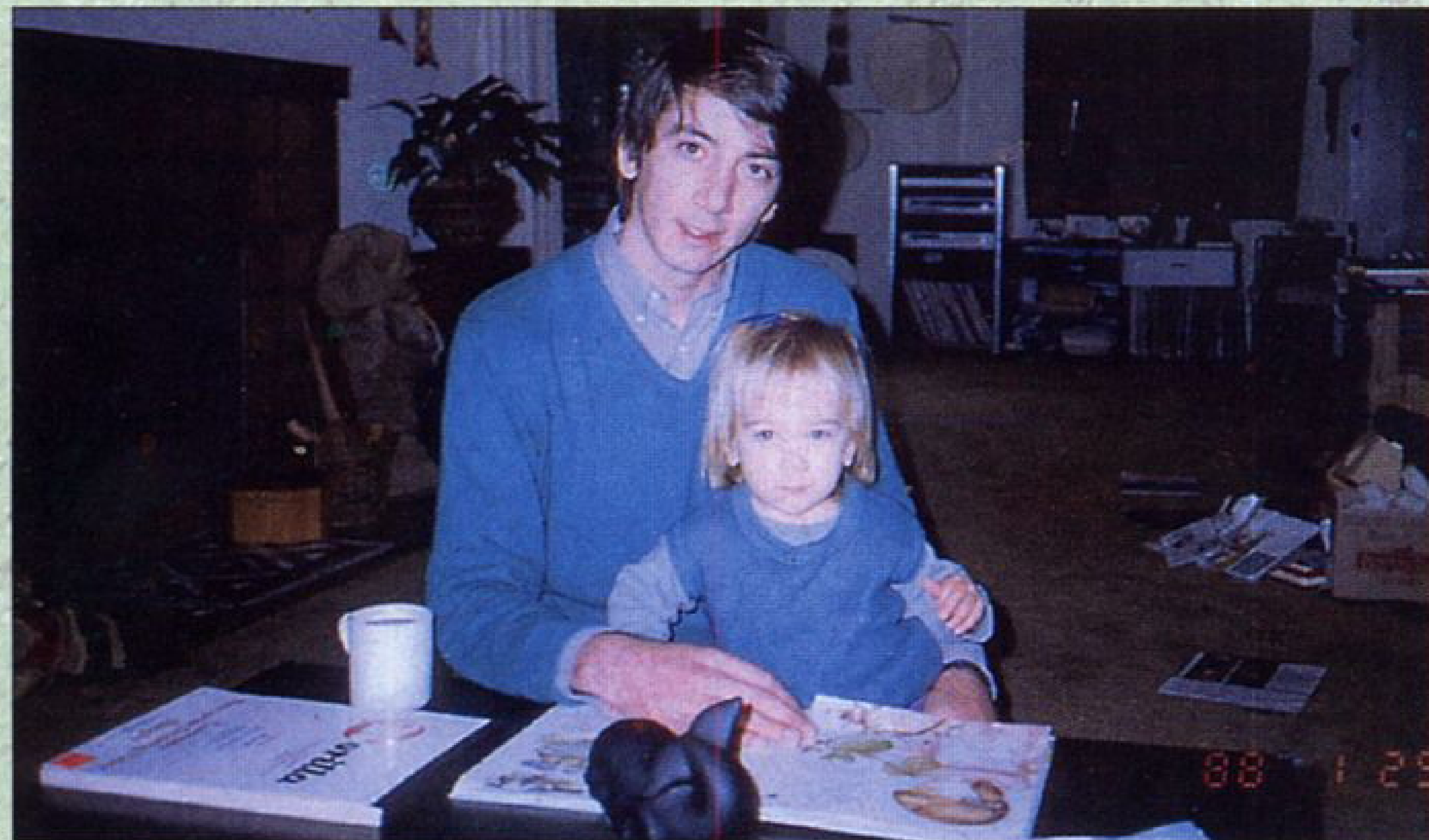
▲《魔兽世界》创造的收入早已超过了历史上的任何一款游戏。

ROB PARDO

威尔·莱特

目前工作： 愚乐会创始人
所生子女： 卡西蒂，女，23岁
家庭游戏： 战斗机器人大赛、《模拟人生》

在威尔·莱特9岁那年，一场可怕的家庭变故不期而遇，父亲因为白血病不幸病逝，他小小年纪就要承担起生活的重担，在匹萨店和修车场打着几份零工，不过乐观的天性始终没有改变。高中毕业后，威尔·莱特就读于印第安纳科技大学，选修了建筑学、机械工程学和航天学等多门课程，并利用业余时间考取了飞行员驾照。让老师们感到头疼的是，精力充沛的威尔·莱特经常在公开场合发表"教育失败"的言论，并拒绝参加考试。"我从未获得过一个学位，"他笑着回忆道。在大学毕业前，莱特邂逅了自己未来的妻子杰瑞尔·琼斯，一个颇具艺术家气质的女孩，两人很快陷入了热恋，并最终决定结婚。谈及家庭生活，威尔·莱特幽默的表示："我的妻子可能是这个星球上最'无可救药'的电脑盲，从未玩过我的任何一款游戏，这或许就是多年来我们关系融洽的原因。"


▶威尔·莱特和童年时代的爱女卡西蒂。

有趣的是，威尔·莱特和女儿卡西蒂却在很多方面志趣相投，父女二人不但是默契十足的队友，也是分享各种游戏观点的好伙伴。威尔·莱特和卡西蒂组队参加战斗机器人大赛，国内的地方电视台也曾转播过这档节目，各种自制机器人通过相互厮杀，最终决出胜利者。父女俩共同制作了一个椭圆形的战斗机器人，取名为"吹牛凯蒂猫"，加装了被卡西蒂称为"保护戏法"的装甲，用具有高粘性，经过压缩的棉纱覆盖在机器人外部，能够发挥意想不到的保护作用（目前该方法已被比赛组委会所禁止），甚至有时会把对手机器人的齿轮刀粘住。"吹


▶长大后的卡西蒂与父亲志趣相投。

牛凯蒂猫”一路过关斩将，不过最后还是输给了一个可以喷火的机器人。目前，“吹牛凯蒂猫”的遗体被存放在威尔·莱特位于奥克兰的自家车库中。

卡西蒂为战斗机器人取的名字，堪称比赛的一道亮丽风景。那时，参赛机器人大多使用凶狠、夸张的名称，比如战斗疤痕、毁灭之王、冥府使者等，而卡西蒂却把自己的机器人称为“奇迹薄雾”、“鼠尾草”。虽然父女俩的战斗机器人总体表现并不出色，但的确为凶猛有余的比赛注入了一些灵动的气质。参加战斗机器人比赛，不仅使父女关系变得更加密切，让卡西蒂真正理解了团队精神的含义，而且威尔·莱特还有更深层次的考虑，在比赛过程中，卡西蒂渐渐熟悉了媒体的运作方式，可以很从容地接受电视采访，并结交了一些其他圈子的朋友。尽管两年后父女俩不再参加比赛，但这段经历，还是给他们留下了难以磨灭的美好记忆。

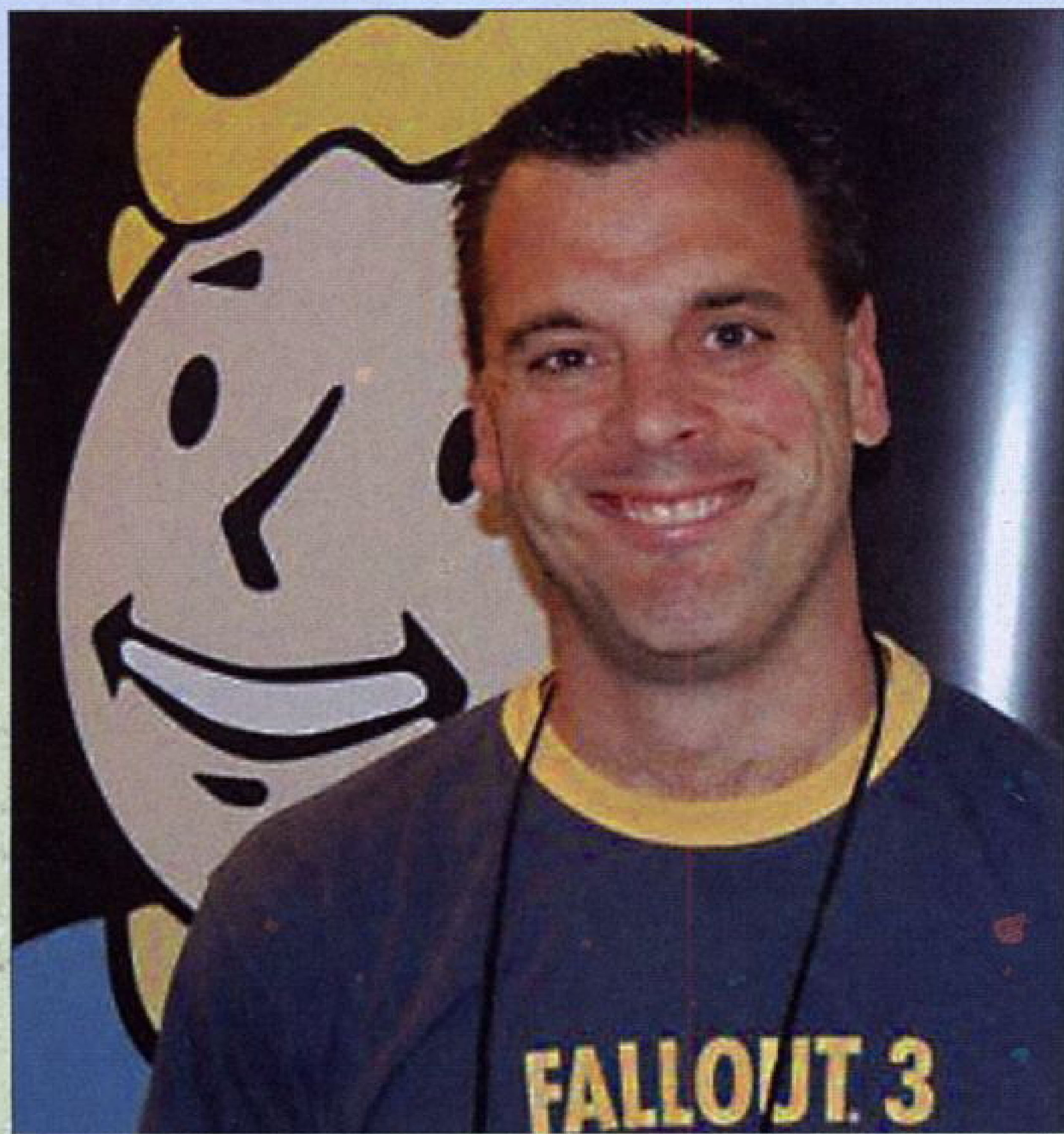
闲暇时，威尔·莱特会与酷爱日本动漫、空手道以及涂鸦的卡西蒂，一同欣赏热门的日本动画，比如《火影忍者》。2004年，卡西蒂开始在加州大学就读，主修媒体专业。值得一提的是，在游戏开发领域卡西蒂给了父亲不少建议，甚至在5岁时，她就用自己的奇思妙想成功说服了威尔·莱特，比如在《模拟地球》中，他请求自己的父亲允许青蛙能够统治游戏中的地球。当威尔·莱特将《模拟人生》的创意第一个讲给卡西蒂听的时候，她立刻竖起了大拇指，称赞这个创意非常酷，聚焦家庭生活远比游戏中的“生存”更有意思，随后她建议自己的父亲在游戏中更多地融入购物元素，因为时下的年轻人大多喜欢逛商场，而这一设定也成为日后销售一亿套的“《模拟人生》系列”标志性的内容之一。


▲威尔·莱特的战斗机器人比赛团队

WiLL WRiGHT

Bruce Nesmith

目前工作： Bethesda Game 设计主管
所生子女： 杰西卡 女，22岁
丹妮尔 女，20岁
迈克尔 男，16岁
家庭游戏： 拼字游戏、《动物园大亨》和《马里奥赛车 Wii》



▲ Bruce Nesmith

Bruce Nesmith，无疑是角色扮演游戏世界最负盛名的作家和设计师之一，他先后创作了《魔域传奇 战役背景》(Ravenloft Campaign Setting)、《飞龙骑士》(Dragonstrike)以及《龙与地下城》手册等，并参与了大量经典RPG游戏的开发。从1988年起，Bruce Nesmith开始担任TSR公司的创意主管，为《龙与地下城》系统的进化和发展立下了汗马功劳。1995年，他加盟Bethesda Game担任高级制作人，参与制作了《上古卷轴 匕首雨》和《红衣卫士》。尽管这家公司以“《上古卷轴》系列”而闻名业界，但早期却致力于体育游戏的开发。值得一提的是，他们曾协助EA公司设计了《约翰·麦登NFL》，也就是如今每作销量都超过500万套的“《麦登NFL》系列”的前身。

出人意料的是，职业生涯刚刚步入黄金期的Bruce Nesmith，却毅然决定告别游戏产业。他的初衷是希望花更多时间陪伴自己的孩子，在他们成长的关键时期更好地承担起父亲的职责。Bruce Nesmith在家中陪孩子们玩《猴岛小英雄》和《动物园大亨》，参加儿子的校际篮球比赛，并与他们一起去野外郊游。令他感到有些内疚的是，由于照看不周，他的女儿从屋顶上摔了下来，所幸伤势并无大碍。直到1998年，他才再次回到Bethesda Game，出任公司设计主管，参与了《辐射3》的开发。Bruce Nesmith表示子女们帮助他了解了两件事，首先，自己很难在和他们的游戏较量中获胜，其次，孩子们不同的游戏口味，使其更直观地意识到女孩和男孩对游戏差异化的喜好，而这不能用简单的“枪VS娃娃”来归纳。

Bruce Nesmith笑着表示：“我的两个女儿宁肯玩《歌舞青春》，也不愿尝试《辐射3》。”总的来说，他的三个孩子最钟情拼字和猜谜游戏，比如Boggle、Scrabble、Cranium等。令他深有感触的是，相比过去大部分游戏集中在电脑和PS平台，如今的游戏载体形式可谓丰富多彩。iPhone庞大的游戏库，以及众多短小精悍的网络社交游戏，吸引了不少新玩家的目光。游戏产业的诸多定义一再被打破，涌现出大量非核心玩家，昔日“小众化”的非主流游戏在销量上同样可以与传统大作比肩。身为《辐射3》的主创之一，这样一款硬派作品，或许并不适他的子女，但Bruce Nesmith强调“游戏设计者”和“父亲”这两种角色并不一定要重合，“创作自己孩子喜爱的游戏，并不是我的义务，有很多方式可以作个好父亲。就像我总是鼓励他们勇于尝试一样，我的孩子对我的工作也非常支持。”


■充满暴力的《辐射3》绝不是为孩子们设计的游戏。

Chris Jones

目前工作： Obsidian Entertainment 首席技术官
所生子女： 劳伦，男，11岁
加文，男，9岁
内森，男，5岁
伊恩，男，3岁
家庭游戏：《像素垃圾》、《Uno 纸牌》和《海盗骰子》


▲ Chris Jones

尽管Chris Jones曾参与多部《星际迷航》游戏的开发，但真正促使他职业生涯迎来巅峰的机遇，还是担任《辐射》联合程序主管一职，随后，他又陆续开发了"《冰风谷》系列"，PS2/Xbox游戏《博德之门 黑暗联盟》等。2001年，Chris Jones被赋予重任，担任《博德之门3》的程序主管，除了需要重新设计游戏引擎外，还要组建一支强有力的程序员队伍，但遗憾的是，由于各种原因，《博得之门3》的开发工作最终难产。心有不甘的Chris Jones与几名好友创建了黑曜石（Obsidian Entertainment），并出任公司的首席技术官，成功打造了"《无冬城之夜》系列"和原创游戏引擎：Onyx，目前黑曜石开发中的作品包括角色扮演游戏《阿尔法协议》和新形态动作游戏《辐射：新维加斯》。

过去，Chris Jones只会尝试那些正统的角色扮演游戏，但是在子女们的影响下，他经常被"逼着"一起玩其他类型的作品，现在的口味也变得更加开放。"9岁的加文推荐我尝试Gameboy，我才意识到这台掌机上面拥有很多优秀的游戏，即使它的画面很粗糙，系统也并不复杂，但是孩子们还是会玩得如痴如醉。"Chris Jones目前正在从事游戏难度设置方面的研究，孩子们的表现给他带来了不少启示。那些带给玩家挫折和阻碍的设定，如果恰到好处，反而会激励他们一次又一次的尝试，但有那些不具备亲和力，总是令人沮丧的设定，却会让自己的孩子迅速放弃游戏。

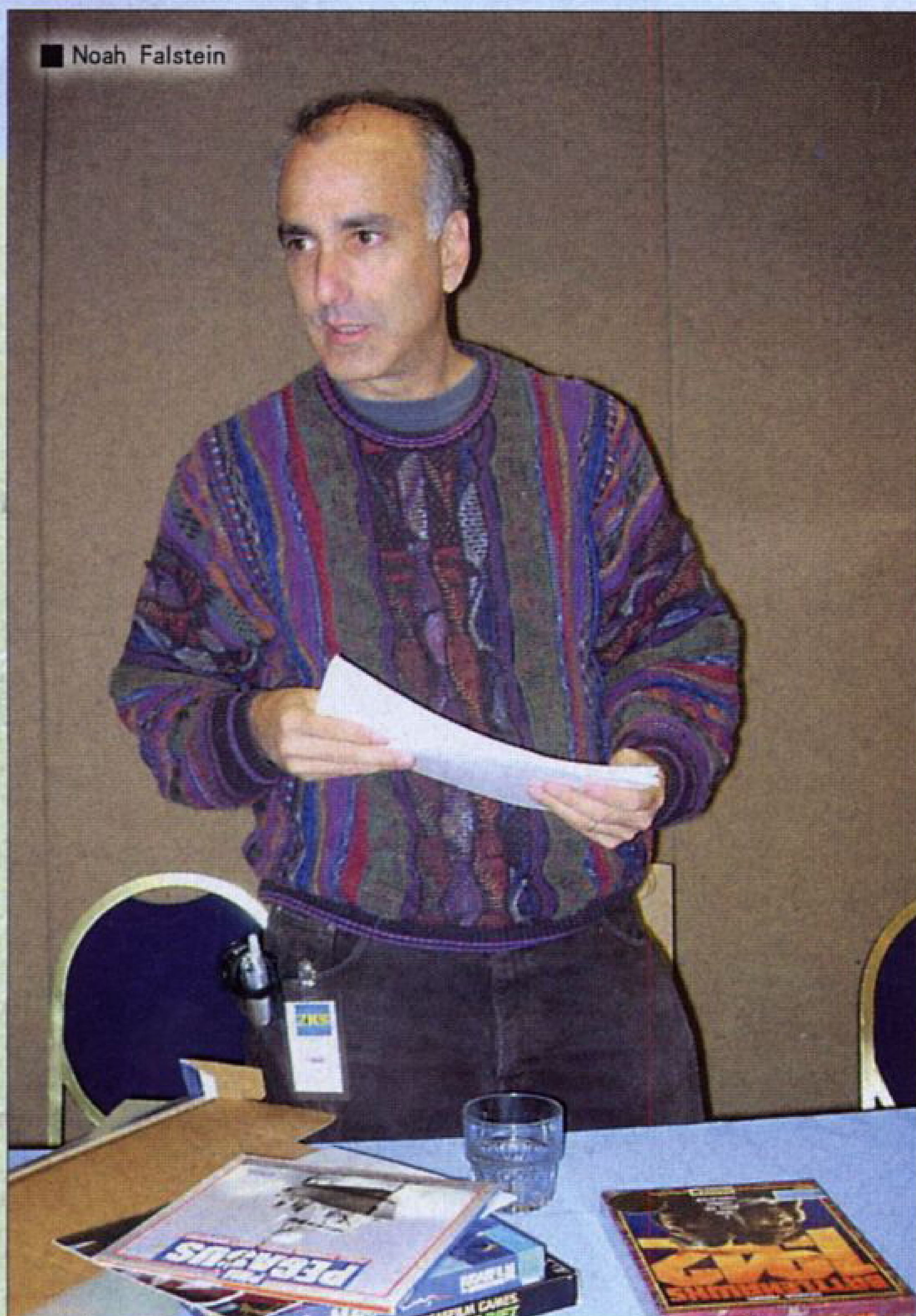
在Chris Jones心中也存有一些遗憾，对他而言，自己创作的游戏并没有得到孩子们的喝彩。"我最大的儿子劳伦，在年龄和心智上相对成熟，他可以深入游戏，了解自己老爸作品最酷的地方。但无论是《博德之门》还是《无冬城之夜》，包含了大量复杂的、难以理解的对话，对他和其他同龄人来说显得有些晦涩，我现在常常憧憬能够制作一款自己儿女们喜欢的作品。"平日里，Chris Jones和孩子们热衷于玩PSN或XBLA游戏，比如《像素垃圾》、《魔法球》、《Uno纸牌》和《城堡摧毁者》。除了《吉他英雄》或《麦登NFL》这样的大型电子游戏，Chris Jones还会教孩子们下象棋和西洋棋。最有趣的部分是晚餐之后，他和三个孩子围坐在一起，玩《海盗骰子》（迪士尼推出的四人骰子游戏），一口气玩到晚上十点，然后将他们一一送上床，用各种古灵精怪的睡前故事陪伴他们入睡。

CHRIS JONES

Noah Falstein

目前工作： The Inspiracy 总裁
所生子女： 玛拉，女，19岁
家庭游戏：《应援团》、《小小大星球》和《音乐方块》

Noah Falstein在游戏业打拼可以追溯到1980年代，他是LucasArts最早的十名员工之一，先后参与开发了《印第安纳琼斯 圣战奇兵》（Indiana Jones and the Last Crusade）和《印第安纳琼斯和亚特兰蒂斯之谜》（Indiana Jones and the Fate of Atlantis）等作品。他从程序员做起，历任项目主管、制作人、执行制作人直到升任创意主管，先后打造了40余款游戏作品，其中包括解迷游戏的经典之作"《猴岛小英雄》系列"。目前他作为项目顾问，参与了XBLA游戏《猴岛的秘密 特别版》的开发。1996年，Noah Falstein创立了The Inspiracy，这是一家专门提供游戏设计顾问服务的公司，与迪士尼、世嘉美国等大牌公司签署了合作协议。近年来，他对传统娱乐软件之外的领域格外关注，包括医疗、企业和军事模拟类型、工作技能训练等软件，同时还担任严肃游戏作品峰会和健康游戏会议的顾问委员会成员，并从2002年开始在《游戏开发者》杂志上开辟了讨论设计风格的专栏。


■ Noah Falstein

《花花公子》杂志曾邀请Noah Falstein制作一款游戏（很可能是《花花公子 名模派对》），待遇和开发权限方面都很优厚，犹豫不定的他向妻子和女儿谈起了这件事，Noah Falstein回忆说："我意识到自己不能这么做，因为我无法正视他们的眼睛，所以最终拒绝了这份工作。"女儿玛拉从7岁开始，就喜欢看自己的父亲玩游戏，在到了合适的年龄后，Noah Falstein索性让她帮忙测试游戏。"她会很兴奋的告诉我找到了通关办法。在这之前，我曾想像过自己制作的游戏被全球数百万人欣赏，但在这一时刻，我才真正感受到了幸福。玛拉作为一个潜在听众，促使我认真思考很多以前想当然的事情，让我更在意如何创造纯粹的游戏乐趣。子女们的倾听与支持，也许不会让一款商业游戏更成功，但绝对可以使开发过程充满了乐趣，变得更加美好。"在玛拉10岁那年，Noah Falstein小心翼翼地向她推荐了《暗黑破坏神2》，结果令人惊讶，没过几天她就和自己的一位同龄好友在战网上鏖战，玩得不亦乐乎。现在，玛拉很喜欢《应援团》、《料理妈妈》和《音乐方块》，并亲手设计了几款《小小大星球》的自制关卡。

席德 · 梅尔

目前工作： Firaxis Games 创始人

所生子女： 瑞恩，男，18 岁

家庭游戏：《吉他英雄》、《上古卷轴IV》和《生化奇兵》



▲席德 · 梅尔是业界最受尊敬的制作人之一。

55 岁的席德 · 梅尔的职业生涯始终伴随着各种荣誉和成就，他不仅是游戏产业的标志和常青树，更被广泛尊称为电脑游戏之父。不过，对于这些充满溢美之词的称呼，他更愿意强调自己是游戏设计师以及一名称职的父亲。1982 年，席德 · 梅尔创立了 MicroProse，打造了游戏产业史上最伟大的游戏之一《文明》，1996 年在离开 MicroProse 后，他又组建了 Firaxis Games，先后推出了《阿尔法半人马星座》、《文明 4》、《席德 · 梅尔的海盗》（重制）等作品。1999 年，继宫本茂之后，席德 · 梅尔入选科学与互动艺术学院的游戏名人堂。2002 年，他又和老友威尔 · 莱特合作，共同推出了《席德 · 梅尔的模拟高尔夫》。近年来，席德 · 梅尔将《文明革命》搬上了次世代平台，并对蓬勃发展的 iPhone 游戏保持了极大关注。

席德 · 梅尔一家目前生活在马里兰州的猎人谷（Hunt Valley），他和夫人苏珊 · 梅尔是在福音派路德教会相识，两个人都是唱诗班的成员，年轻时的席德 · 梅尔常常把梦想和成功挂在嘴边，但不像那些口若悬河、不切实际的毛头小子，他值得信赖，而且考虑问题非常周到，苏珊对他充满好感。在一次圣诞晚会上，席德 · 梅尔向她表白，两人立刻坠入爱河，三年后结婚。席德 · 梅尔相信自己是一名称职的父亲，尽管因为工作原因，他和儿子瑞恩聚少离多，陪伴他的时光总是很有限，但在瑞恩看来，席德 · 梅尔不仅是一位慈祥睿智的父亲，还是一个乐于倾听的朋友。他会认真听取儿子的各种想法，并不急于发表自己的评价，而是循序渐进地从旁协助孩子找到答案。无论多忙，他都会抽出时间和孩子一起玩游戏，父子热衷的作品包括《吉他英雄》、《上古卷轴 IV》和《生化奇兵》。

席德 · 梅尔曾开心的表示，瑞恩继承了自己对游戏的挚爱和敏锐的眼光。“瑞恩帮助我测试过不少游戏，并给我提供了一些有趣的建议，有些想法让我感到很兴奋。”时下有不少年轻人不再崇尚传统阅读，空闲时他们不会去图书馆，而是选择那些更具互动性的娱乐方式，在席德 · 梅尔看来这并不是一个很大的问题，电子游戏同样可以帮助和促进年轻人阅读，游戏可以传达给他们知识、历史、科学甚至生活经验。所以席德 · 梅尔非常注重为瑞恩挑选适合他年龄与阅历的作品，引导他在游戏中获得真正有价值的信息。“无论是作为父亲还是游戏设计师，我要确保游戏内容符合受众需要，并传达我对电子游戏这种娱乐模式狂热的爱，让玩家真正有机会做一些伟大的事情。”在席德 · 梅尔众多经典游戏作品中，玩家可以成为改写人类文明的统治者，纵横七海的海盗船长，甚至是洞悉商业精髓的铁路大亨或跨国企业领袖。



■《文明 革命》被席德 · 梅尔搬上了家用机。

SID MEIER

Erik Doescher

目前工作： Gearbox Software 设计主管

所生子女： 凯瑟琳，女，6 岁
卢卡斯，男，3 岁

家庭游戏：《汪达与巨像》、XBLA 和 PSN 上的休闲游戏



■ Erik Doescher 与他夫人的合影

Erik Doescher 是一名彻头彻尾的《光环》爱好者，在一次采访中，刚刚结婚的他曾笑言，自己希望要 5、6 个孩子，然后一起组队打《光环》。从 2004 年开始，他陆续参与开发了《战火兄弟连》的多款作品，除了担任团队的项目主管外，他还负责了游戏关卡设计。2008 年发售的《战火兄弟连 地狱之路》（Brothers in Arms: Hell's Highway）并未取得预期的成功，市场销售低迷，直接造成了 Gearbox Software 宣布裁员，甚至外界一度传闻公司将会倒闭。不过事实上，Gearbox Software 运转依然良好，目前正秘密从事一个野心勃勃的开发计划。但在那段时间，Erik Doescher 却承受了巨大压力，作为 Gearbox Software 开发团队的领头人之一，他不但需要提振员工们低迷的士气，还要努力完善开发流程，甚至有一段时间，他天天都睡在自己的办公室。不可避免的，这段日子使他的婚姻出现了裂痕，生活变得一团糟，此时，两个孩子带给他莫大慰藉，甚至成为家庭生活的粘合剂，只要看到他们，Erik Doescher 内心就会平静下来。

回想那段有些灰暗的日子，Erik Doescher 坦言两个孩子让自己受益良多，“他们带给我的生活启示和快乐一样多。”Erik Doescher 经常不由自主地注视着女儿清澈见底的眼睛，他认为这是世界上最美丽的一双眼睛。6 岁的凯瑟琳对游戏有着自己的见解，她可以很快地将游戏分解成一些简单的环节，比如谁是坏蛋？谁是好人？他们要做什么？要到哪里去？有趣的回答常常逗得 Erik Doescher 捧腹大笑。不止如此，她还可以帮助父亲在游戏中攻关，当 Erik Doescher 玩《汪达与巨像》的时候，偶尔会找不到巨像，凯瑟琳就会飞一般地跑回自己房间，拿出画笔和纸，亲手画一张游戏地图，指明巨像所在的位置，如获至宝的 Erik Doescher 把这些地图挂在了书房和办公室里，常常在朋友和同事面前骄傲的展示。当有媒体问及 Erik Doescher 一家组队打《光环》的计划何时才能实现时，他幽默地回答：“等到他们长大以后，不过在那时，我不确定孩子们是否能接受我这样一个会拖后腿的队友。”

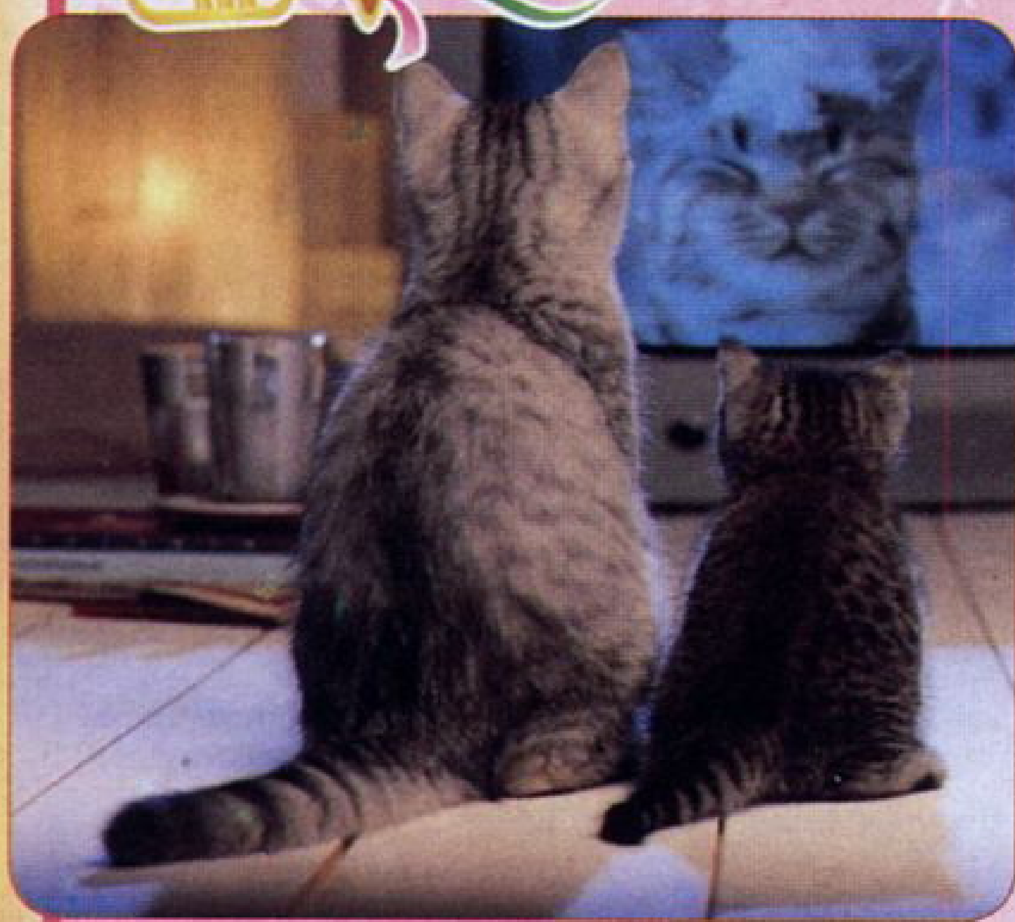


■《战火兄弟连 地狱之路》

小编与上帝

《游戏·人》第34辑 读者调查

①您对本辑内容满意吗？请指出您最喜欢的几篇文章。
②您对本辑音乐CD满意吗？对曲目有什么具体意见？
③第35辑出版之时将迎来《游戏·人》的7岁生日，如果您已经支持了《游戏·人》较长的时间，那么请问购买《游戏·人》的主要动力在哪里？如果您对《游戏·人》已经渐渐失去了兴趣，请问是什么让你失去了购买欲？



■可能已经有一些读者通过UCG杂志或是我在levelup.cn的博客知道了"胜子降临"消息，也有不少读者朋友向我道喜，并对小胜表示关心，向各位衷心地表示感谢！另外，宝宝的名字已经起好了，热心读者就不用帮我网上征名了，呵呵！

■请允许我用"职业生涯"这个词来形容我当游戏杂志编辑的这七年时间。在我的职业生涯中，有不少让我极为郁闷的事儿，最近遇到的一件可以排在前五位。前几个月，一个文笔不俗的撰稿人写了一篇相当不错的文章，因为投稿时间不凑巧，只能安排到下一次才能刊登，而且文章结构上还有可以精益求精的地方。为表诚意，我破例将稿费提前发给了作者，并约定了交稿时间。可超过交稿时间多日，他也没有把改好的稿子交上，反而以各种理由拖延，临截稿前干脆就人间蒸发了，手机、QQ都不回。一种不祥的预感让我对着原来文稿上的关键词在网上搜索，赫然发现在最近出版的另一本杂志上有相同的内容和相同的作者名出现，这样的真相实在让我这个"老战士"难以接受。我试图用各种理由把事情往好的方向去想，并帮他找好了台阶：把预发的稿费退回，我就当他有不得已的苦衷。不过在漫长的等待过后，我只能说玩了二十几年的游戏，让我整个人都变天真了！

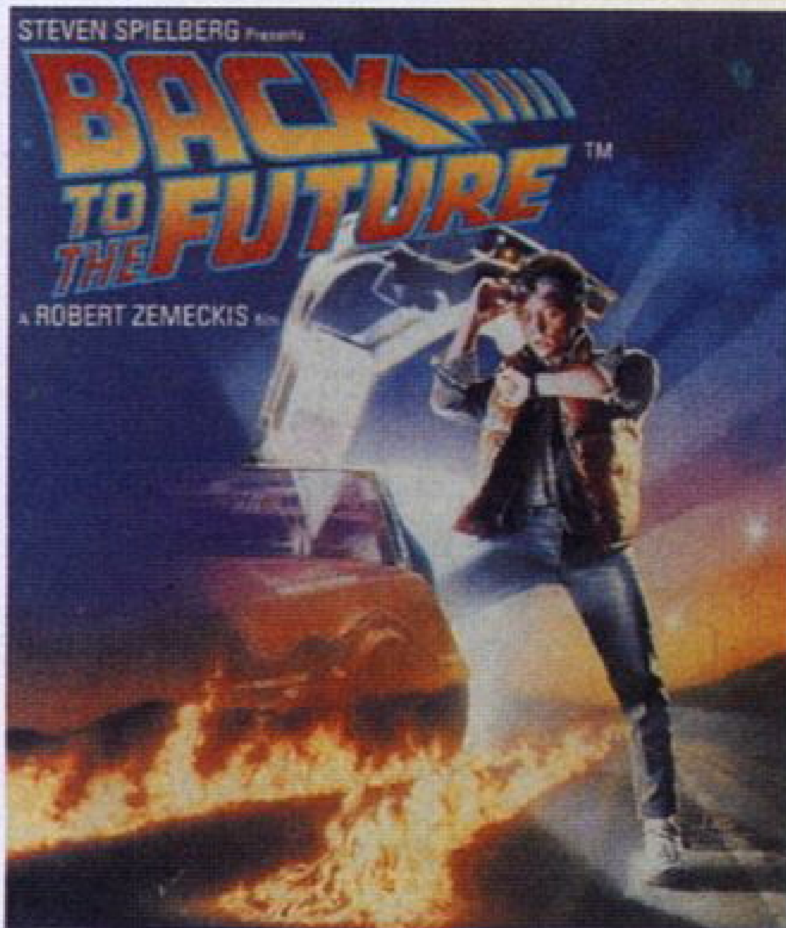
Email nintendo-link：最近几辑《游戏·人》的文章可读性又增强了，希望继续发展下去。动作天尊——神谷英树、游戏吉尼斯之竞速狂飙、伯恩传奇，《EVA》若干谜题补完、全面战争、讲故事的游戏人、我整个人都穿越了、寻找真相的旅程、没有什么可以阻挡，这些我都比较喜欢。

Email SEAL：本期杂志文章类型丰富，文章内容读起来一气呵成，让人觉得读得过瘾，不错。

食品广告里头常有一句叫"营养的科学配比"，读者对于第33辑内容结构上的肯定让我非常高兴，同时也了解了杂志内容"科学配比"的重要性，因为这样读起来才更有营养。《游戏·人》毕竟已经创办7年，读者的品味在提高，见闻在拓展，在游戏文化范畴里挖掘更多新鲜有趣的内容，其难度自然也会不断上升。我自己也曾经是一个读者，积极地给自己喜欢的杂志写信出谋划策是读者时代最让我乐在其中的事情，无论自己的想法多么稚嫩或不切实际，但也能给予杂志的制作者以启发，对杂志以及编辑的成长大有帮助，这也是我总是呼吁潜水员们浮出水面的主要原因。

哈尔滨 张博宇：对于本期的内容我很满意，尤其喜欢《我整个都人穿越了》，说实话从1999年初三第一次看《寻秦记》之后，这10年来我也经常YY着能穿越到古今，能改变些自己现在后悔的事情，不过我需要承认当我自问是否有穿越之后不再回来的勇气的时候对我羁绊最深的就是家里的父母，YY始终只是暂时摆脱烦恼的一种方法，但是现在网络上最流行的小说形式竟然就是穿越，可见现代人对现实生活是多么不满，宁可不计后果地穿越也不面对现实。实话实说，如果导演编剧作家希望能通过穿越来告诉世人一些道理的话我们还是可以看到很多不错的作品的，如果单纯的娱乐也可以通过改变过去的错误带给人皆大欢喜的感觉，不过这些只是限定于对自己过去的改变来赢得现实更好的生活，是自我安慰罢了，至于网上的穿越小说妄图通过改变历史走向大格局来满足作者个人虚幻的虚荣心我就不大感冒了。这方面的电影最早的印象是《回到未来》三部曲，而《蝴蝶效应》让我知道了不论是否能改变过去，自己都要直面自己曾经的选择带来的后果。

张博宇每次的来信都是洋洋洒洒几千字，害得我每次都只能节选，节选里头还得再精简一点，要不然两页登一封信就差不多了。节选这一段的原因和他信中所说的最近的一些经历有一定联系。小张原本在哈尔滨的工作，但不顺心，一时冲动换到了昆明分公司，没想到情况更不如意，但他说这是他自己的选择，没有后悔药可吃。上次我在"小编与上帝"里也说过，除了对《游戏·人》的看法、意见、批评、建议，游戏心情、生活经历也可以向我们倾诉，小张算是较早之前就开始这么做的。回看他以前的来信，感觉他是在和《游戏·人》共同成长，过程中必然会有苦辣酸甜，但这只是一时的困境，后悔和懊恼于事无补，有没有穿越的奇功都要积极面对生活的种种。塞翁失马，小张离开了哈尔滨老家，来到了陌生的城市，这样的历练或许能给自己带来一生的财富，到那时，你可能会感谢自己一时的冲动之举。



Email 跳重脚底重脚："邪道攻略"是我十分喜欢的栏目，虽然其中涉及的大多数游戏都是我没玩过的，但其中的独特魅力，可以让一个根本没有接触过这款游戏的读者产生兴趣，并且在很多时候，这种兴趣强烈得可以支撑读者看完全文并对其大加赞赏。《游戏·人》在对文章内容的选择上一直在追求一种平衡，既要让核心玩家感到文章有深度，有内涵，又不希望非核心玩家觉得文章高深莫测，读起来枯燥难懂。经过几年不断的尝试与变革，在这方面已经有了很大的进步。"游戏军火库"和"动漫秀"是最近给我印象最深的两个栏目，和"邪"的情况类似，文中提及的很多游戏和动漫都是我没接触过的，但这并没有妨碍我一字不落地读完全文并喜欢上它们，这里向此两个栏目的作者致敬。最后再回到"游人小说"的问题上，和大多数读者一样，我始终坚持要么不登，要登就登好故事的观点。如果稿件的质量实在不行，小说的空间完全可以让给其他栏目。想说的还有很多，但是手机打字实在是太别扭了！

跳老弟又来信了，信很长，也只能取一小段。而且这次他很"邪"的一点就是整封长信完全是用手机打的，实在让我惊了。科技在不断进步，下次还是用键盘吧，怎么说打字也舒坦点儿。

Email 晃悠：感觉自己一直是个伪游戏迷，因为玩过的游戏实在很少，TV游戏基本没碰过，甚至很多家用主机的样子也只是在图片上见过，自我鄙视一下！尽管这样，我还是坚持买《游戏·人》几年了，最初只是被美女封面吸引，没想到买了一本后就一直往下买了，每次路过报刊亭也多了些期盼。不讲攻略，不讲战术，注重的是游戏的内涵、文化、思考，正是这点吸引了我，虽然不玩电视游戏，但是杂志我依然看得有滋有味，而且也犯上了收集的瘾，跑了半个北京城，去买了之前错过的10来本最早出的《游戏·人》，现在这些都是我的宝贝哈哈！提点意见吧，希望能够多关注一下网游，或者说是电脑游戏世界，不要把TV游戏跟网游对立起来，好像两码事似得，何必分那么清楚呢？希望能够多些这方面的文章，包括网游的背景啊，文化啊什么的，我想只要是游戏的文化，咱们都应该去关注，并且展现给我们这些读者吧？

我还真不知道《游戏·人》还有纯网游玩家支持了好几年，说实在的有些感动。不过你所说的增加网游文化内容的建议必须要好好斟酌，因为这是个大方向的问题。就像明明是说流行音乐的杂志，非要往里掺一半的古典乐内容，很可能会变成四不象，两边儿不讨好。所谓术业有专攻，无论是我，我身边的同事，《游戏·人》的撰稿人群体，都是电视游戏玩家，突然转型着手网游圈，怕是不妥。就像《疯狂的石头》里说的，小偷搞绑票，这个咱不专业啊！

甘肃 苏柏鹏：本来最近有一些不快，不过在拿到新一辑的《游戏·人》时烟消云散了。这次的封面我超喜欢，因为看到了但丁，呵呵，那个戴眼镜的魔女也很好看，哈哈！这一辑里有我最喜欢制作人神谷英树，有在我少年时被奉为神作的动画《EVA》，CD也很满意，总体来说这张CD格外适合这个燥热的季节，可以让人心情平静。感谢各位编辑在这个夏天里为我们准备了如此丰盛的杂志，只是不想看到雷人的小说。

如广大对“游人小说”质量存在质疑的读者所愿，这一次没有小说栏目，并不是因为没有稿件，事实上其中有几篇写得还可以，而是我希望“游人小说”能有一篇像栏目黄金时代那样给人留下回味的作品出现，另外也再给有潜力的作者多一些创作和修改的时间。“游人小说”很可能会在一段时间内只有“邪道攻略”那样的出现频率，希望喜欢小说栏目的玩家能够给予必要的理解。

强者来袭！

这是本辑的最强来信！我觉得这位强大的读者很像我认识的一个人，那就是他所反驳的泰坦本人，较真起来都让人印象深刻。此次惟有破例全文刊登，以示敬意。至于其中观点的对错，我就不多评判了，能够听到不同的声音，引发更多的思考，就是其价值所在。

Email 诺言：很喜欢《游戏·人》的卷首这个栏目，总是通过讲述一个小故事来揭示一个发人深省的道理。可是，第33辑的卷首却让我看着很不爽！故事本身仍然很有哲理性，但我觉得用错了地方。因此有以下几点希望与泰坦探讨，但首先声明，这些牢骚多是对着网游而发，我对于家用游戏一直是比较认可的：

（1）从我们懂事时候开始就意识到这个世界牢牢掌握在成年人的手中，什么事情都要听从他们的安排，所以我们会采用一些微不足道的手段尽力抗争，尽管很多时候我们知道我们是错的，但为了跟大人对着干，硬要一条道走到黑。比如明明知道天冷应该多穿件衣服，可就是不喜欢听大人唠唠叨叨所以坚决不穿宁可冻成感冒。这种逆反心理是年轻人与生俱来的，与成年人是不是打击压迫没有必然联系。因此将小孩子逆反心理的形成原因归结于成年人禁止玩游戏是没道理的。换个角度，具有逆反心理未必不是一件好事，小时候处处顺着大人的想法生活，长大成人以后为人处事循规蹈矩，最终会变成一群没有独立思考能力、只知道唯命是从的货色，这显然不是我们需要的能够肩负国家未来的人才。

（2）我只承认孩子沉迷游戏的一部分原因是自制力差，而且只是很小的一部分。如果找到了一种有效的方法让所有人都不再沉迷游戏了，那些游戏厂商靠什么过活？各个都不沉迷了，点卡销售少了，装备没人花钱砸了，更没有人整宿整宿练级了，多少个游戏运营商得破产？多少个游戏从业者得去喝西北风？因此游戏制作者会千方百计想方设法地把人们拉回到电脑前继续沉迷，那样他们才会有利润才能赚钱养家。别把游戏厂商都想成是道德楷模，他们都是追求利益最大化的商人，他们才不在乎会把孩子毒害成什么样子！像史玉柱那样的人多有头脑，一边做网游让你沉迷，沉迷了身体不好就再喝他的补品，你一边喝着他的补品一边玩着他的网游，里外里的钱都是他赚，你还得夸他的补品有效果、游戏真好玩！

我的意思就是说，沉迷与否很多时候根本不是我们能够控制的。罗永浩曾经绘声绘色地讲过拉斯维加斯的赌场怎么让一个不沾赌博的人坐在老虎机前死活不走以至于老婆要跟他闹离婚。你自制力很强，每天通过长长的赌场大厅走回客房，就是对赌博不屑一顾，赌场老板看不过去了，让服务生去你的房间送筹码，白送。当然如果你自制力够强，可以直接换成现金走人，让赌场吃点小亏，但是绝大部分人都会在送筹码这一招下崩溃！拿着白送的筹码小赌两把之后赌欲暴发，开始想赢钱，之后想回本，慢慢就把裤衩都输掉了。做游戏的也一样，他们会想方设法把你捆在游戏里。一个游戏任务让你轻轻松松荒废掉四五个小时为的是什么？难道他们不可以把每个任务都做成跑一圈卡丁车的时间么？



（3）据我所知，“防沉迷系统”并未限制人们的游戏时间，只是限制了游戏中的收益。而现在很多的游戏，像《魔兽世界》这种打怪升级游戏都设置了等级封顶，像《跑跑卡丁车》这种休闲游戏则不是靠经验值而是靠技术，因此限制游戏收益根本不会影响孩子们是否钻研一款游戏。另外，私服、卖身份证号等这些魔高一丈的规避手段早让防沉迷系统形同虚设。我国网游用户人数最多的年龄段是19至25岁这个阶段，想想这时候的人应该是在干什么？首先可以肯定的是他们都成年了，不会被防沉迷系统限制；其次，如果他们还在上学，或者中专或者大专或者本科，而这些却是家庭和学校管理最不严格的阶段。大部分人都住校而学校除了上课时间之外其他时候根本不管你做什么，他们有大把大把的时间和跟家里要来买衣服、买鞋、买馒头的钱去网吧日夜鏖战。可这个年纪本应该是人生最美好最青春的年纪，不逼着你努力学习好歹花前月下去谈场恋爱也总比对着摸着看似热乎乎实则冷冰冰的电脑打发人生强吧？

（4）我们生活在一个犬儒主义盛行一切只向钱看不谈理想不谈人生意义的时代，家长拼命挣钱无暇照顾孩子以为把孩子交给学校就万事大吉，学校为了升学率填鸭式教育给我们一些基本的知识却没有培养过我们正确看待人生的态度。但我想，不会有任何一个老师或家长对着自己的学生或者孩子说“长大了要当孬种、欺负人、多撒谎、随便拿别人的东西……”吧？干了一辈子黑社会也一定希望自己的孩子将来能堂堂正正做个光明正大的好人，这跟有没有文化没有关系，几乎每个人都会将基本的善恶观念传达给下一代的。因此一个人正直与否与家庭、学校的教育关系不大，家庭、学校的好坏更多的是觉得一个孩子是否有才能，品德的好坏则更多地来自于社会上的影响。因此玩游戏会不会误入歧途与正直与否也根本没关系。《游戏 · 人》第一辑的小说《阿猫阿狗》大家都有印象吧？我相信主人公不能算是一个“不正直”的人，但他却拿着本来用作给亲妹妹做手术的钱去买了台PS，尽管他并非有意的，但我想他当时根本没有在乎过那钱是用来干嘛的。

（5）泰坦几次提到了主流媒体。央视最近针对《魔兽世界》的开服播了好几次新闻，这可以说是一个进步。但是我觉得对于游戏市场的管理仍然需要加强。我们并非禁止大家玩游戏，我们只是不想看到因为游戏玩的走火入魔频频有人猝死网吧门口，或者跟“贾君鹏”一样不回家吃饭！美国的游戏产业健康吧，管理合理吧，可是有一对父母因为没日没夜玩《魔兽世界》把自己刚刚出生的婴儿活活饿死了！这种事情出现之后任谁都会伤心悲痛继而将责任推给游戏厂商或者游戏本身。一个本身不存在爱与善的行业我们如何要将他包装美化成天堂一样的圣地？这与主流媒体如何宣传也没有绝对联系，因为我们只是在反应事实而已。而且从我这么多年的游戏生涯来看，我痴迷游戏的时候，从来不关注主流媒体，我相信现在每天忙于打怪升级捡装备的人，也是根本无暇关注主流媒体说了些什么。

本次为读者准备的礼物





礼品由ACG工作室和PSPe族友情提供

注：以上是第33辑由ACG工作室和PSPe族提供的奖品封面，本辑的实际奖品为九十月份的最新出品。

在平信、电子邮件中回答相关问题，参与相关讨论中；对《游戏 · 人》提出意见或建议的读者均有机会获得以上礼品。《游戏 · 人》第35辑将公布中奖者名单。

《游戏 · 人》33辑中奖者名单

获得《零 镇魂歌 最终珍藏版》的读者

南宁	蔡金霖
广州	陈兆弘
北京	雷 硕
四会	李俊豪
韶关	李伟杰

获得《PSPe族》VOL.33的读者

广州	李宗蔚
南京	林 沁
贵阳	刘履涛
上海	施纪立
桂林	陶 媛

获得《PSPe族》VOL.34的读者

长春	王 浩
天津	夏 男
广州	杨家恩
漳州	艺 言
杭州	俞卫晔

获得《PSPe族》VOL.35的读者

北京	张静涛
桂林	赵 颖
合肥	赵越聃
北京	周一轮
徐州	朱 海

音乐维他命

《游戏·人》第三十四辑音乐CD介绍

9月对于很多人来说都是一个朝着忙碌与收获迈进的起点，学生们在度过悠长的暑假后又将重新步入校园开始迎接新的学习生活，上班族们则要为新季度的业绩而打拼，成为“和时间赛跑”的最佳诠释者。音乐作为生活的必需品之一，没有人会去怀疑它能带给自己力量，尤其是当你正准备迎接某种考验时，那份诞生于节奏感中的勇气才更显弥足珍贵。本期CD除了收录近两个月与游戏相关的经典曲目外，搭配新作登场的“初音精选辑”也会带领大家品味一番虚拟偶像的独特嗓音，请尽情享受焕发全新活力的音乐维他命吧！

01	苍 -iconoclast	PS3/X360《苍翼默示录》主题曲	4：54
02	不思议なレシピ	PS3《萝萝娜的工作室 艾兰德的炼金术士》片尾曲	4：37
03	ときのカケラ～ Chronicle Love ～	PS3《白骑士物语》片尾曲	4：55
04	永远ダイアリー	NDS《Love Plus》主题曲	5：58
05	Be your wings	PSP《对决传说》主题曲	4：06
06	マジカル☆ミラクルガール	PSP《魔女计划》片尾曲	4：05
07	梦のつづき	《传颂之物》OVA 片尾曲	4：37
08	The Secret Garden	PSP《初音未来 女歌手计划》主题曲	3：18
09	Dear Cocoa Girls	PSP《初音未来 女歌手计划》收录曲	3：08
10	Ievan Polkka	PSP《初音未来 女歌手计划》收录曲	2：30
11	ラブリスト更新中？	PSP《初音未来 女歌手计划》收录曲	3：24
12	Star Story	PSP《初音未来 女歌手计划》收录曲	3：12
13	荒野と森と魔法の歌	PSP《初音未来 女歌手计划》收录曲	3：12
14	雨のち SweetDrops	PSP《初音未来 女歌手计划》收录曲	4：14
15	いのちの歌	PSP《初音未来 女歌手计划》收录曲	3：13

1 苍 -iconoclast

作曲：佐々仓有吾 编曲：宫崎步 作词/演唱：KOTOKO

鸣らされた苍い时の钟に
真实の扉が开く

远い影は正梦か？恶梦か？
空で织り成す叹きの嗫き
信じた 道をなぞる 仆らに
(迷って 振り向く 答えは....?)
白银の雨 降りそそぐ

高速でなだれ込む记忆の砂 素手で拂って
鸣り止まぬ胸骚ぎ 进む勇气に変えるよ
缲り返す悲しみと痛みの轮に切先立てて
绝ち目から零れた未来
儚き希望 天に撒く

静かすぎたその声が震えて
硝子の森が恸哭へ堕ちた
迷って 空を仰ぐ 瞳に
(信じた 使命を 果たせと.....)
黄金の矢が突き刺さる

あの时空の狭间へと进む背中 止めはしないで
传说は切れ端で创られた黑い偶像

恐れなど脱ぎ舍てて 裸のまま见つめ合いたい
変えられぬ その真实と
运命の时はやってくる

ぼやけて欠けたモノばかり
积んで今にも崩れそうさ
谁も见ぬふりする现实

あれは确か 息をした瞬间
光满ちていた....

—苍い空取り戻す— 誓いは今 瞳に溢れた
无力だと叹くより 微动する明日を见たい
语り合う梦さえも “真实”へと诱う夜明け
それぞれの道を辿って 时の彼方 また会おう

あの时空の狭间へと....
忘れてはならぬもの 守るよ....
青铜の夜にそびえる扉
开くのは伤を负って固くなったこの手の平
その力......

被鸣响的苍之钟
打开真实的门扉

遥远的影子是反映现实的梦还是噩梦？
天空编织成叹息的细语
描绘我们所坚信的道路
(迷茫着，回望着，答案是……)
白银色的雨慢慢飘落

飞速崩落的记忆之砂 空手将其拂去
无法停止的内心躁动 化为了前进的勇气
斩断不断重复的悲伤与痛苦轮回
被隔断的未来从眼中溢出
飘渺的希望 被洒向天空

太过安静的声音在颤动
玻璃的森林陷入恸哭之中
迷茫着 眼睛仰视着天空
(坚信着 可以完成使命……)
被黄金的箭矢刺穿

向着那时空的缝隙前进的背影 不会止步
传说是由被分离的碎片所创造的黑色偶像
抛开恐惧 坦诚相见
命运的时刻终究会来临

净是些模糊的残缺品
堆积至今已濒临崩塌
谁都视而不见的现实

那确实是在呼吸的瞬间
溢满光芒……

此刻发誓“找回苍色的天空”
泪水溢满眼眶
比起叹息自己的无力
更想看到蠢蠢欲动的明天
连相互诉说的梦
也被牵引到所谓“真实”的黎明
抵达各地的目的地 在时间的尽头再见

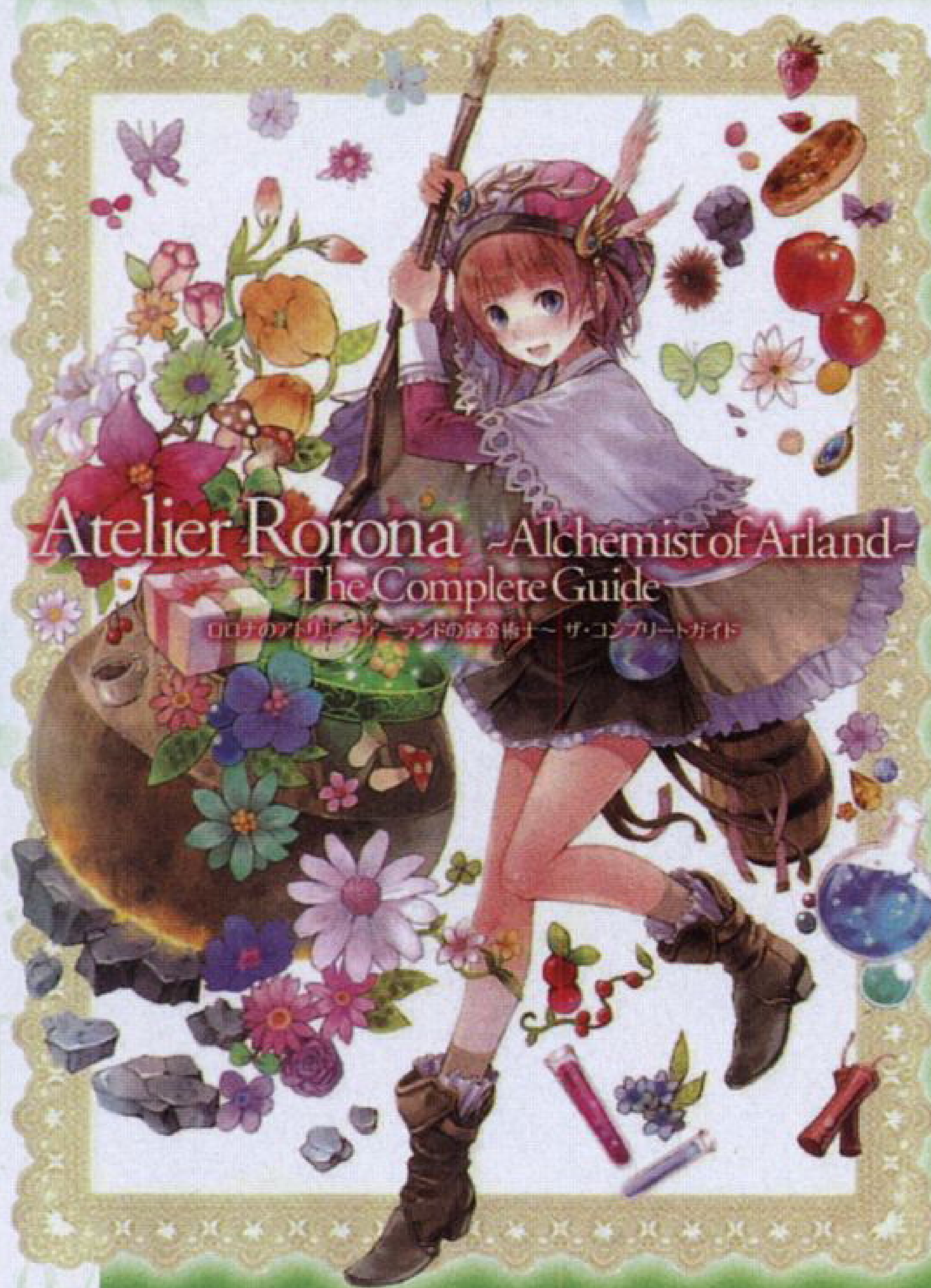
向着那时空的缝隙……
守护那无法忘记的东西……
向着青铜的夜晚打开的门扉
打开门扉受伤而变得僵硬的手掌
那份力量……



随着次世代主机的网络环境日趋完善，从街机移植的格斗游戏也开始充斥我们的视线，因为和鱼目混杂的街机厅比起来，大家不但更愿意享受坐在家中的那份惬意，突破选择对手的局限性也成为了提高自我技艺的一大捷径。《苍翼默示录》可能对于部分玩家来说并不熟悉，但作为“《罪恶装备》系列”的同门师弟，它同样在2D格斗游戏中具有极高的人气，再加上游戏的家用版新增了内容充实的故事模式，将不同性格的角色进行了深入刻画，所以实际评价也高于街机版，只要你喜欢格斗游戏就没有理由错过。为游戏演唱主题曲的KOTOKO同时也是日本颇有名气的独立作曲家和作词歌手，从小表现出的作词天赋让她在大学毕业后就直接加入了专业事务所进行深造并开展演艺活动，到目前为止共发行过15张单曲和4张专辑。

2 不思议なレシピ

作曲：中河健 **作词：**中河健 **演唱：**古原奈奈



首次登陆次世代平台的“《工作室》系列”不但游戏系统以“回归原点”衍生出了更多变化，音乐风格也在延续以往幻想风格的基础上加入了“风笛”等颇具苏格兰风情的特色乐器，使游戏的整体感觉更趋于欢快与温馨，用细腻的情感去打动每一个体验过它的玩家。和主题曲的“空灵悠远”不同，片尾曲走典型的“欢快路线”，跳跃的节奏搭配俏皮的歌词仿佛为听者展现了一名充满朝气的少女努力工作的场景，“不可思议的配方书”所具备的神奇力量也在不经意间让人萌生美妙的幻想和对未来的希望。歌曲的演唱者古原奈奈是日本知名的声优兼歌手，不但在音乐游戏《太鼓之达人》中扮演太鼓小子，其在动画《School Days》、《幸运星》中的精彩演出同样给人留下深刻的印象。

君の靴の片方が
どこかで迷子　困ってるね

そんなときは　任せてよ
私がほら　作ってあげる

小春日和
见上げた空　青色
幸せの素は　この胸にある

魔法のレシピ
唱えたならば　溢れ出すよ
希望の光
鲜やか　空に虹を架けた
明日をもっと　乐しく变える
不思议なレシピ

一つしかないものだから
分け合えないと　ケンカしないで

もう一つほら　作ったよ
手をつないだら　仲直り

夕焼け小焼け
见上げた空　茜色
愿いごと乗せた　流れ星キラリ

秘密のレシピ
混ぜたら何が　起きるのかな
奇迹の光
忘れない　天空に星を撒いた
谁もがもっと　优しくなれる
不思议なレシピ

魔法のレシピ
唱えたならば　溢れ出すよ
希望の光
鲜やか　空に虹を架けた
明日をもっと　乐しく变える
不思议なレシピ

你只穿着一只鞋子
如果在哪里迷了路 那就麻烦了

那时候就交给我吧
我会帮你做一只的

初春咋暖
仰望蓝色的天空
幸福原本就在心中

充满魔法的配方书
咏唱就可以溢出
希望的光芒
鲜艳的天空中架起彩虹
明天一定会变得更加快乐
不可思议的配方书

因为独一无二
不能分开 请不要争吵

看 另外一个做好了
手牵手的话 就可以重归于好

晚霞升起
仰望红色的天空
带着我的愿望 流星闪过

秘密的配方书
混杂在一起会发生什么呢
奇迹之光
不会忘记天空洒满的繁星
不管是谁都会变得善良
不可思议的配方书

充满魔法的配方书
咏唱就可以溢出
希望的光芒
鲜艳的天空中架起彩虹
明天一定会变得更加快乐
不可思议的配方书

3 ときのカケラ～ Chronicle love ～

作曲：西浦智仁 **作词：**日野晃博 **演唱：**KAZCO

流れる云を见つめて
空に映る君の影を
追いかけ地平の彼方
きっと辿り着けるさ

「いつか会えるよ」と　ただひとつだけ

风に乘せて君に传えたい

ときのカケラ
广い集め仆たちは　步いていく
未来へと续く道に足迹を付けて
やがて新しい时代へと
系がる扉は开かれる
君に旅立つよ

闪く雾の向こうで
静かに眠る君の颜
あの顷笑い合ってた
二人思い出すのさ

谁にも言えずに　ずっと隐してた
この言叶を君に传えたい

ときのカケラ
广い集め仆たちは　步いていく
この胸の隙间埋める　安らぎを求め
やがていつに变わる季节には
微笑の花で樱の
Chronicle love forever

ときのカケラ
广い集め仆たちは　步いていく
未来へと续く道に足迹を付けて
やがて新しい时代へと
系がる扉は开かれる
君に出逢うまで
振り返りはしないさ

凝视飘动的云朵
它追着你映照在空中的影子
直到地平线的那一端
一定能到达

“还能再见面的” 我只有这一个愿望
希望微风能代我传达给你

时间的碎片
我们漫无边际地走着收集
在通往未来的道路上留下足迹
连接着新时代的门扉
不久便将打开
向着你的方向开始旅行

飘散着迷雾的另一边
是你安静的睡脸
那个时候的欢笑
两人还会再想起

没有告诉任何人 一直隐藏着
想要将这句话传达给你

时间的碎片
我们漫无边际地走着收集
寻求那份埋藏在胸中的安乐
不久终将改变的季节里
樱花树上微笑的花朵
记录爱的永恒

时间的碎片
我们漫无边际地走着收集
在通往未来道路上留下足迹
连接着新时代的门扉
直到与你再次相逢
我不会回头



虽然距离游戏发售已经过去了大半年的时间，但今年7月上旬本作的原声音乐集才正式发售，弥补了很多玩家无法听到主题和片尾曲完整版的遗憾。作为PS3上首款正统的日式角色扮演游戏，厂商除了通过网络更新不断对游戏的系统进行完善外，丰富的追加下载内容也基本上平息了很多玩家最初对游戏内容匮乏的抱怨，即便是在目前，“联机模式”参与的玩家数量也是有增无减，充分体现了游戏独特的魅力。和主题曲《白骑士物语～旅人立ち～》一样，片尾曲同样由Level-5社长日野晃博填词、个性女歌手KAZCO（原名浜野和子）演唱，除了“时间的碎片”的主标题提示玩家关注游戏中那段被人们遗忘的历史外，“载入史册的永恒爱情”也似乎为续作进行了很好的铺垫，让人更加期待游戏在剧情设计上的突破。

4 永远ダイアリー

作曲／编曲： 日比野则彦 **作词：** 上田起士 **演唱：** 早见沙织／丹下樱／皆口裕子

いつも
あなたのこと好きだよ
なんて上手く言えない
だけど口づけすれば
しあわせ
爱してる／呟みしめる／抱きしめる
わたしの中に 想う／残る／跃る
丽らかな爱 全部
焼きつけたい I feel
永远ダイアリー—

何气ない言叶 おどけたみたり 伤ついたり
何を调べても このトキメキに 答えはない
触れるたび 新しくなる
ココロとカラダ ホントなんだから

いつも
わたしのこと好きかな
だけど寄り添いあえば
しあわせ
爱してる／呟みしめる／抱きしめる
あなたの瞳 揺れる／暮れる／濡れる
黄昏でさえ 全部
受け止めたい I feel
永远ダイアリー—

季节にあわせて 发の长さを 変えるように
思い出もやがて 二人の色に 染まるのかな
近づいて 离れないように
选んだミライ 大切にしたい

今日も
夜の星に愿うの
ふたりで过ごす时を
梦でも逢いたいのよ
わかって
恋传う／欲しくなる／追いすがる
こんなに强く 光る／痛む／誓う
确かな气持ち すべて
感じてほしい With you

あたたかな笑颜 よろこびの泪 续く物语
Ah…a part of my heart

あなたのこ好ときだよ
なんて上手く言えない
だけど口づけすれば
しあわせ
爱してる／呟みしめる／抱きしめる
わたしの中に 想う／残る／跃る
特别な日々 全部
焼きつけたい I feel
永远ダイアリー—

一直如此
喜欢你
却无法说出口
但能将其挂在嘴边
又是如此幸福
爱着／忍受着／拥抱着
在我心中 缠绕／残留／跳跃
美妙的爱情
想全部将其烙印 我的感觉
永远的日记

无精打采的语言 被嘲笑 被伤害
不管如何调查 也找不到这份心跳的答案
每次去感触 都有新的感觉
心灵与身体 到底是怎样呢

一直如此
喜欢我吗
但当贴近的时候
又是如此幸福
爱着／忍受着／拥抱着
你的眼瞳摇动着／沉浸着／湿润着
连黄昏
也想全部接受 我的感觉
永远的日记

就像季节变迁 头发的长度也会改变一样
思念不久也会被染上两人的颜色
就像越靠近越无法分开一样
想要珍视选择的未来

今天
向着夜空的星星许愿
两人一起度过的时光
即使在梦中也想相会
所谓年轻
传达恋爱／变得贪婪／紧紧追求着
是如此地强烈 闪耀着／痛楚／发誓
一切明确的感情
我想去感受 和你一起

温暖的笑容 喜悦的眼泪 延续的故事
啊……我心灵的一部分

喜欢你
不知如何说出口
但能将其挂在嘴边
又是如此幸福
爱着／忍受着／拥抱着
在我心中 缠绕／残留／跳跃
特别的每一天
我想全部将其烙印 我的感觉
永远的日记



《Love Plus》作为老牌恋爱游戏厂商 Konami 在 NDS 上打造的全新品牌，游戏对触控屏和麦克风的运用绝对开辟了同类游戏一个全新的发展方向，原来和女性角色恋爱也可以“这样玩”。因为在传统的恋爱游戏中，玩家一般的最终目的都是向女性角色告白，而本作最大的特色就是在原始目的的基础上，通关后还可以继续和追求的女性角色发展恋爱关系，而随着现实时间经过以及季节变化，女孩们还会自我搭配或根据玩家要求改变自己的着装赴约，就如同现实中的约会一般。这首贴近游戏气氛的主题曲请来游戏中为三名恋爱对象配音的声优共同演绎，相信玩家在游戏中体会过她们各自的恋爱故事后再来回味，一定感触更深。

5 Be Your Wings

作曲： 铃木大辅 **作词：** 千纱/Kenn Kato **演唱：** GIRL NEXT DOOR

これが限界か、と 无力を思い知り
前后不觉の感觉へ落ちてゆく
なにもかも一人で やろうとするなよ…と
远のく意识に差し伸べられた手が
ぼくはここにいる、キミを见つめてる、と
闭ざされた世界を开いてゆく

Here I am, let me be your wings
おなじいまを生きる谁かが
いつもすぐ邻にいるんだ
Here I am, let me be your wings
人は人を信じることで
何度でも舞い上がれる

でも、そういつまでも 甘えちゃいられない
その思い受け止め、应えるためにも
救われた理由が この手の中にある

これを绊というのなら放せない
ぼくのためじゃなく、ぼくらのためにある、
不可能を可能に変える力

Here I am, let me be your wings
だからぼくも叫び续ける
自分を见失わないように
Here I am, let me be your wings
心と心が响きあい
本当の勇气が生まれる

Here I am, let me be your wings
おなじいまを生きる谁かが
いつもすぐ邻にいるんだ
Here I am, let me be your wings
人は人を信じることで
何度でも舞い上がれる

这就是极限吗？了解自己的无力
感觉渐渐麻木
不要想着一个人去完成
将手伸向遥远的意识
告诉你我在这里、我在注视着你
封闭的世界逐渐被打开

我在这里 让我成为你的翅膀
同样生活在此刻的某人
总是在离我最近的身边
我在这里 让我成为你的翅膀
只要人与人之间相互信任
就可以一次次地站起来

但是 不能总是如此任性
为了接受并回应这份感情
救赎的理由 把握在手中
若这就是羁绊 那么我不会放手
不是为了我 而是为了我们
这是化不可能为可能的力量

我在这里 让我成为你的翅膀
所以我会继续呐喊
为了不迷失自我
我在这里 让我成为你的翅膀
心与心相映
诞生真正的勇气

我在这里 让我成为你的翅膀
同样生活在此刻的某人
总是在离我最近的身边
我在这里 让我成为你的翅膀
只要人与人之间相互信任
就可以一次次地站起来



在《异说 最终幻想》获得成功后，同样拥有庞大角色数量的“《传说》系列”也开始涉足“乱斗型游戏”领域，因此就诞生了《对决传说》这款对系列传统游戏方式进行颠覆的作品。游戏中一共收录了 35 位系列作品中的经典角色，并通过分组配对的方式来演绎故事模式中的种种奇遇，而将简单操作的传统保留下来后，新老玩家都更易上手，享受到爽快十足的殊死搏斗。主题曲方面，摇滚电子乐曲风似乎已经开始成为系列主题曲的首选，并再次唤醒玩家心目中那份深藏已久的渴望，而演唱组合 GIRL NEXT DOOR 则是艾回唱片（avex）于 2008 年 6 月 14 日为了纪念会社成立 20 周年而成立的新兴团体，寓意为“邻家的可爱少女”，由千纱、铃木大辅、井上裕治三名成员组成，到目前为止共发行过 6 张单曲和 1 张同名专辑。

6 マジカル☆ミラクルガール

作曲・编曲： 井ノ原智 **作词：** 神代あみ **演唱：** 辻あゆみ／花泽香菜／伊瀬茉莉也

(マジカル☆ミラクル！ベイビ—?)
(キラ☆キラ!! したい!!)

8月の风　追いかけてゆく
すりむいた膝こぞうもそのままに
一度しかない　特别な夏
どこまでいけるかな?
あの丘まで竞争だ！

两手いっぱい
笑颜集めたらハナマルだよ！

进め、女の子!! 何度转んでも
照れ笑いでもう一回
チャレンジしましょ—
ドジも失败も　大丈夫、めげないよ
そのたびにもっとずっと、
可爱くなれるんです
マジカル☆ミラクルガ—ル!!

(キュア！キュア！)

教科书なんがじゃ　教えてくれない
大切なこと　知りたいお年顷です
一番星に　お愿いしたいよ
キラキラ瞳　忘れないで大きくなりたい

マジ切れない　だけとこのままでいたい
なんて...

去年より少し　背が伸)びたみたい
きっともっと辉く　明日を梦みたい
この小さな胸に　溢れてる未来
キャンパスは全部私の物なくがくしよう
ユメイロ∞ムゲンダイ!!

はめはずしても　气にしない
全部 ハナマルです

そ・う・で・しょ！

进め、女の子!! 何度转んでも
照れ笑いでもう一回
チャレンジしましょ—
ドジも失败も　大丈夫、めげないよ
そのたびにもっとずっと、
可爱くなれるんです
マジカル☆ミラクルガ—ル!!
ユメイロ∞ムゲンダイ!!

(マジカル☆ミラクル！ベイビ—?)
(キラ☆キラ!! したい!!)

(魔法☆奇迹！小孩?)
(想要闪耀闪耀！)

追寻8月的风
踏破膝盖的小孩也一直如此
仅有一次的 特别的夏天
会有多长呢?
比赛谁先跑到那座山丘吧

张开双手
收集笑容就能获得小红花

前进吧！女孩子！不管摔倒几次
即使害羞或被笑话也要再试一次
去挑战吧
迟钝或者失败 都不要紧
不要畏惧
每次都一定会
变得更加可爱
魔法☆奇迹少女!!

(治疗！治疗！)

教科书什么的
是不会教会重要的事情
这是求知的年龄
想要向最耀眼的明星
许下愿望

真的无法停止
但是想要这样维持下去

和去年相比
似乎比去年长高了一点
一定会继续闪耀
明天就像是做梦一样
未来从这小小的胸口溢出
野游全部带上我的东西吧
梦想的色彩∞无限大!!

就算陷入窘境 不要在意
全部都是小红花

对吧！

前进吧！女孩子！不管摔倒几次
即使害羞或被笑话也要再试一次
去挑战吧
迟钝或者失败 都不要紧
不要畏惧
每次都一定会
变得更加可爱
魔法☆奇迹少女!!
梦想的色彩∞无限大!!



《魔女计划》从名字上看虽然像是一款恋爱游戏，但游戏的实质内容却是发生在1个女孩和3个魔法少女之间的暑假生活，描述她们互相帮助并获得成长的友情故事。游戏最大的亮点就是分为“心灵交流”和“夏日回忆”两大部分，前者触发后会增加与不同魔法女少女的好感度并推动剧情发展，而后者则以解决特殊事件为主，每次成功发动魔法后不但可以收集到“闪亮碎片”购买角色的换装道具，达到一定要求后还能改变剧情的走向，达成不同的结局。主题歌的演唱者来自游戏中3位魔法少女的声优，另外玩家还可以在游戏自带的“演出模式”中让魔法少女穿上不同的服装来演绎这首歌曲，甚至录制成MV用于反复观赏，颇有几分《偶像大师》的味道。

7 梦のつづき

作曲・编曲： 衣笠道雄 **作词：** 须谷尚子 **演唱：** 上原れな

思うまま书き描いた　色を褪せない梦は
愿う未来つなぐけれど　子供のまま　り
着けなくて

心に闭じ込めて　忘れ去られていた
あの顷は　梦をいつまでも描いて
後悔して　叹いていても　取り戻せな
くて

空高く　鸟のように　自由に飞び回ろう
世界を抱きしめるように　大きく羽ばた
いて
頬なでる风は　とても冷たく感じたけど
いつのまにか心地よくて　言叶で语れな
いもどかしさ

心の扉明け　空に解き放とう
色付いた梦を　思うまま描けば

後悔して　叹くのやめて　また歩き出
そう

流れ　む水のように　自由に行き渡ろう
世界を润おせるように　やさしく浸し
ては
しみ出した水は　とても冷たく感じた
けど
いつのまにか心地よくて　素直になれな
くて　もどかしい

いっまでも书き描いた　あの顷の梦は
また
愿(ねが)う未来つないで行く　たとえ
忘れようと
思うまま书き描いた　色を褪せない梦は
愿う未来つなぐけれど　子供のまま　り
着けなくて

将想法如实地描绘 不曾褪色的梦想
虽然能连接愿望中的未来
却一直长不大无法到达

封闭在心中 早已被忘记
那个时候 可以自由描绘的梦想
后悔着 即使叹息 也无法找回

天空无限高 像鸟儿那样自由地飞翔
像拥抱世界一样 奋力地拍打翅膀
拂过脸颊的风
虽然感觉如此寒冷
不知不觉心情舒畅 无法用语言表达而心烦

敞开心扉
在空中被解放
如果将彩色的梦想
如实地描绘
后悔着 放弃叹息 再次迈出脚步

就像流淌的水流一样
自由地穿行
就像让世界湿润一样 温柔地浸湿
玷污的水流 虽然感觉如此寒冷
不知不觉心情舒畅 无法变得坦诚而心烦

现在仍能描绘出的 那个时候的梦想
连接愿望中的未来 即使想去忘记
将想法如实地描绘 不曾褪色的梦想
虽然能连接愿望中的未来 却一直长不大无法到达



为了满足FANS的强烈要求，一直拥有极高人气的《传颂之物》也于今年6月上旬推出了新的OVA，而在共分为三卷的特别版中，制作小组的主要目的是补完一些在TV版动画中没有进行深入描写的小故事，旨在使故事的整体架构以及对人物性格的刻画更趋于完善。这首片尾曲保持了系列作品的一贯风格，尤其是歌词部分和经典的《梦想歌》形成了呼应，冥冥之中将玩家带回到那段“不曾褪色的梦想”中，让人感慨万千。歌曲的演唱者上原れな和Suara一样都属于Aquaplus的御用歌手之一，并在《ToHeart 2 AnotherDays》的电脑版游戏和OVA中有过合作，到目前为止共发行过3张单曲和1张专辑。



初音精选辑

由于7月2日正好赶上以虚拟偶像"初音未来"为主角的音乐游戏《初音未来 女歌手计划》推出，再加上2009年8月31日正好也是其诞生2周年的特殊日子，所以在CD的后半部分就特意为大家精选了部分她脍炙人口并收录于游戏中的经典曲目，相信通过这些节奏时而欢快，时而委婉的歌曲，你一定会慢慢体会到其独特嗓音所散发出的魅力，以及与不同心情融合出的美妙感觉，"史上最成功的虚拟偶像"并非浪得虚名哦（笑）！

初音未来小档案

初音的诞生其实源于被称为Desktop Music（DTM）的音乐创作手段，用电脑或电子乐器通过MIDI输出的方式来演奏音乐，并进行音乐制作的行为总称。日本雅马哈公司早在2004年就已经将"VOCALOID"软件融合到这种音乐制作方式中，实现了模拟真人演唱歌曲，而随后推出的"VOCALOID2"软件其实最初也仅限于一些专业人士使用，直到2007年8月31日一个名为CRYPTON FUTURE MEDIA的小公司利用这套软件制作了一款虚拟女性歌手软件发行才在这个特殊的领域掀起了轩然大波，而这个被人们口耳相传的女歌手正是"初音未来"。

当然仅仅依靠一款软件要扩展影响力显然是不够的，所以之后制作公司特意请来了知名画师KEI为初音创造形象，并在日本庞大的声优群体中相中藤田咲作为其配音，最后甚至直接对初音的系列软件采取权利开放政策，鼓励玩家自己创作初音的歌曲并在网上传播，成功利用"ニコニコ动画"在日本动漫界的网络辐射力将其打造为全方位的虚拟偶像，FANS群体更是遍布整个亚洲，大大超出CRYPTON事先预期的目标。

8 The Secret Garden

作曲： 神前晓　　**作词：** 畑亚贵

ひ・み・つ

挨拶に戸惑う
あなたを见ているだけで
言えない秘密たちが生まれます

そよ风に嗫く
お愿い　私よ笑いて
气がついてくれるなら花になり

ひらり摇れたいわ
新しい香りで
何か始まると　信じたくなる季节よ
かわれ…かわれ…
めぐり会えた今の色
淡く　くて　切ないけど消えてしまう
そして…そして…
また流れる爱のうた
春がいけないの

いけないから私は无实

穏やかな目覚めは
あなたと眠りの国で
特别な约束をしたからね
青空は正しい
教えて　私のこころ
とまらない溜息を隠すには
ゆるり溶けたいわ
新しい气持ちで
何が始まるの　分からないからいいのよ
あした…あした…
谁かいつか秘めた谜
解いてあげたいな　想いがまだ热いうちに
それは…それは…
感じるから同じ梦
春の游びなら
游びながらあなたを待つの

秘密

为打招呼而困惑
只是注视着你
就会产生无法说出的秘密

拂动的微风在叹息
拜托了 请让我绽放
如果能觉察到 请让我成为花朵

想要随风摆动
新鲜的香气
这是让人相信会发生什么的季节
变化……变化……
相逢此刻的颜色
虽然极为淡淡的飘渺的 但却正在消失
于是……于是……
又开始流淌的爱情之歌
是春天的错
所以我是冤枉的

平稳地醒来
在与你一起沉眠的国家
许下了特别的约定
蓝色的天空是正确的
我的心灵深处告诉我
要隐藏止不住的叹息
想要舒畅地融化
崭新的感觉
就算不知道会发生什么也无所谓

明天……明天……
总有人某天
为给你解开秘密 趁着感情还炽热
那是……那是……
同样的梦想可以感受
如果是春天的游玩
如果是游玩 我会等着你

9 Dear Cocoa Girls

作曲： 神前晓　　**作词：** 畑亚贵

やっほ 汗がひかる
やっほ キミの横
もっと暑いとこ　さっとつれて行って
水着はココにあるのよ
らっき 突然でも
らっき 许されるのは
だって暑いから　ぱっと乐しさを　迎

おひさま浓ゆい　わたし的快感は
変わる日　けの
素肌はやがてアイスココア!

制服・半袖・背中は
ミルク味のままですから
夏をまぜて甘く甘くしてね
ところで覚悟はできてる?
サンダル飞ばして游ぼうよ
冰を口に含んだら

今年だけの冷たさだよと
こころがきゅんとした

まって はやすぎるの
まって 追いかけながら
ずっと忘れない　さっき恋を刻んだよ

裸足のままで　わたし的计划は
热い砂浜　素肌がまるでアイスココア!

さざ波・贝壳・拾うの
喉の　きも嬉しいわ
夏をすこし饮んで饮んでみたい
グラスの滴（しずく）が胸に飞ぶ
近くを横切る鸟にも
よりそう白い相棒が
並びながら自由に见えて
大きく手を振るよ

Ya～Ho 汗水在闪耀
Ya～Ho 你的侧脸
带我去更热的地方吧
泳衣这里就有哦
Lucky 就算突然
Lucky 也是可以允许的
因为很热 所以欢迎大闹一场



太阳高照 我的愉快就是
被晒黑得怪怪的
皮肤很快就像巧克力雪糕

制服・短袖・后背
因为一直是牛奶的味道
将夏天混杂在一起甜甜的
不过做好觉悟了吗
踢掉凉鞋玩耍吧
将冰块含在嘴里
只有今年才会觉得凉
心里突然一颤

等等 走太快啦
等等 一边追赶
一直没有忘记 刚刚铭刻下恋爱

光着脚丫 我的计划是
滚烫的沙滩 皮肤就像巧克力雪糕

涟漪・贝壳・捡起来
即使喉咙干渴也很愉快
就像一点一点将夏天喝下去一样
玻璃般的水滴扑向胸口
即使是横穿大海的鸟儿
也有白色伙伴贴近在身边
可以看见自由
奋力地挥手吧



10 Ievan Polkka

芬兰民谣 俗称“甩葱歌”

隔壁传来的波尔卡舞曲调
让我也忍不住踏起脚步

Ievan 的妈妈小心地盯着他的女儿
只是 Ievan 还是想办法瞒住了她
你知道
因为谁也不会去听妈妈的唠叨

当大家都在旁边开心的跳舞
Ievan 在欢笑 小提琴也在歌唱
大家都聚集到她的身旁祝她好运
所有女生都是那么漂亮迷人
旁边的帅小伙们则跳得就像兴奋的雄鹿
因为谁也不介意在这种场合流汗

当大家都在旁边开心的跳舞
Ievan 的妈妈想把她叫走
带到自己的房间去哼无聊的赞美诗
这让我们的英雄有机会一展身手
在邻居家的灯光开始黯淡时
因为无论这些老家伙们说什么都无所谓
当大家都在旁边开心的跳舞

音乐停止，但真正的乐趣其实才刚刚开始
年轻人欢笑地聚集在一起
在舞曲结束时送对方回家
在家里我们发现她妈妈正在生气地等待着
但我对她说，Ievan，不用担心
等会我们还要开心的跳舞

我告诫她妈妈不要再这么烦人
不然我可能会做出什么不负责任的事情
只要你安安稳稳地坐在你的房间里
我在追求你女儿的同时绝不会伤害你
因为你眼前的这个帅小伙还带着些野性的味道
当他在那边开心跳舞的时候

告诉你，你可抓不到我
不，你也许会发现我一样不容易被逮到
从东边跑到西边
不过 Ievan 和我看起来完全势均力敌
因为这个帅小伙可不是那种会害羞的人
当他在那边开心跳舞的时候

11 ラブリスト更新中?

作曲：畑亚贵　　作词：畑亚贵

音も立てず回る想いには
白く足迹さえ
残らないとすねる心见て
谁のことかしら

ねえ　どこか连れて行って
もう　ひとりきりはヤなの
冷たい空气のなか　飞び出した街
うーん　外て会うのなんて
久しぶりだね今日だけ
恋人みたいに
でもね…

乐しいコトが待ってるよ
感伤的も程々に☆
イベントたくさん待ってるよ
女子的计画　秘密でしょ
ラブリスト更新?

みんなそろう时间少なくて
教室そろそろ
别れの意味感じはじめてる
春に向かってる

そう　だから准备してる
はい　メアド变わるからね
忆えておいてちゃんと　そっぽ向いちゃ驮目
えーい　なんて进步ないの
私がんばりなさい
これから集中ですよ
そして…

嬉しいコトになりたいな
好きなら好きって言ってみたい
ムリでもともと　なれるかも
男子の弱点　わかっちゃったんだ

乐しいコトが待ってるよ
感伤的も程々に☆
イベントたくさん待ってるよ
女子的计画　秘密でしょ(内绪です!)
嬉しいコトになりたいな
好きなら好きって言ってみたい
ムリでもともと　なれるかも
女子的计画　秘密でしょ内绪でしょ
ラブリスト更新!　完了!!

连声音都无法回绕的想法
连白色的足迹也没有残留
注视乖戾的性格
这是在说谁

我说 带我去远行吧
我已经不想一个人
在冰冷的空气中 从街道中飞奔
嗯 在外面的世界相遇
只有今天
久违地像是恋人一样
但是呢……

开心的事情在等着我们
伤感也要适可而止
各种各样的活动在等着我们
女孩子们的计划 可是秘密对吧
Love List 更新?

大家没有多少时间了吧
差不多走出教室
感受到分别的意味
春天越来越近

没错 所以要准备
是的 邮件会改变
如果没有记住 扭向一边可不行
哎 一点没有进步
我一定要加油
接下来要集中精神了哦
然后……

开心的事情在等着我们
伤感也要适可而止
各种各样的活动在等着我们
女孩子们的计划 可是秘密对吧 保密对吧
Love List 更新！完成!!

12 Star Story

作曲：kz　　作词：kz

空に浮かぶ　月のように
手を伸ばしても　君を掴めない
暗の向こう　触れる未来
叫んでみても　声は途绝えて
いつか伝わるかな　风に乗せたコトバ

空を越えて　星を越えて
君に届け　このメッセージ
时を越えて　光越えて
君に歌うスターストーリー

空を越えて　星を越えて
君に届け　このメッセージ
时を越えて　光越えて
君に歌うスターストーリー

就像悬挂在空中的月亮一样
即使伸开双手也抓不住你
黑暗的尽头 是可以触碰到的未来
试着去呐喊 但是声音还是中断
总有一天能传达 随风而去的话语

穿越天空 跨越繁星
将这份信息传递给你
穿越时间 跨越光线
为你歌唱星之物语

穿越天空 跨越繁星
将这份信息传递给你
穿越时间 跨越光线
为你歌唱星之物语



13 荒野と森と魔法の歌

作曲：トラボルタ　**作词：**トラボルタ

緑の豊かな生命の森が
今は砂ぼこり舞う　一面の荒野
森の再生を心の底から願う
耐え抜いた小さな命

荒れ果てた大地でも
思い出詰まった場所と
語る瞳の奥に輝く泪

私に任せて心配しないで
魔法の歌声なら何でも出来るよ
願いと想いを私に預けて
今　輝く力に変えるよ

空に广がる云が
雨を呼び大きな川を作る

大地は青く色付き

やがて生まれる新しい数々の命

私に任せて心配しないで
魔法の歌声なら何でも叶うよ
願いと想いが強ければ強いほど

輝く世界が見えるよ

绿色丰盈的生命之森
现在则是风沙乱舞的荒野
心底祈愿森林能重生
存活下来的小小生命

即使是荒芜的大地
也有孕育回忆的场所
倾诉的眼眶内是闪耀的泪珠

交给我不用担心
魔法的歌声什么都可以完成
愿望和想法就交给我吧
此刻 变为闪耀的力量

在空中展开的云朵

呼唤阴雨制造巨大的河流

大地被染成蓝色

无数崭新的生命不久将诞生

交给我不用担心
魔法的歌声什么都可以实现
愿望和想法越是强烈

世界就越是闪耀



14 雨のち SweetDrops

作曲：OSTER project　**作词：**OSTER project

溢れ出す悲しみのシャワーに押し流されるように
飞び出した街并みは deep blue world
心映し出す

天气予报、的外れ、ウソツキ、やつあたり
荒れてるのは only my world
分かってる　でも言わせて

雨宿り　滲む视界の隅っこで
君は立ち止まり耳元で囁いた

You're lookin' at this world,
but the way is too simple to live
with a light heart
世界が爱おしく回り出す
魔法をかけてあげるよ

あの日から新しい世界が回り始めたんだ
绵果子の云间からこぼれ落ちるレモネード

ドーナツの舵をきって进めば
シマウマの群れにルビーとエメラルドが飞び交う
交差点

雨粒のドロップこぼさず集めたら
ひとつひとつが喜びのアペタイザー

悲しみも苦しみも丸く包み　んで转がりだす
逆立ちして见える世界は惊きに满ちている

I'm lookin' at this world,
and the way is so happy that
笑颜溢れ出す
雨粒シャワーずぶ濡れでも笑い合える
素敌な世界

お气に入りパジャマに着替えて
目を闭じたなら
明日も雨のち drops

You're lookin' at this world,
but the way is too simple to live
with a light heart
世界があるんじゃない
仆たちが创り出していくんだ

君にも教えてあげるよ
とっておきのこの魔法を
まずキャンディー口に入れて
溶け出したら
Let's sing it together!!

(Let's sing a happy song...)
(Let's sing a sweet song...)
(Let's sing a lovely song...)
(ここから始まるセカイ)

就像在溢满悲伤的沐浴中被肆意冲刷
从日常的街道奔走而出
向着那深蓝色的世界
映照着自己的内心

天气预报、不准确、骗子、乱发脾气
能够发泄的 只有在我的世界
我知道 但是说不出口

避雨 在渐渐湿润的视野角落
你站在我的耳前低声细语

你在注视这个世界
但是生存之路太过简单
带着一颗闪光的心
世界围着爱转动
给它施与魔法吧

从那一天开始 新的世界开始转动
柠檬汁从棉花糖的云间滚落

握着炸面饼做的舵前进的话
就会看到斑马群中红宝石和翡翠石飞来飞去的十字路口

雨滴一样的水果糖一滴不漏地收集
就像是一道道愉快的开胃菜

被悲伤和痛苦彻底包围而摔倒
颠倒着看到的世界充满惊奇

我在注视这个世界
这条道路是如此快乐
脸上堆满了笑容
就算被雨滴打湿也能相互欢笑
就是如此美妙的世界

换上自己喜欢的睡衣
闭上眼睛的话
明天也会下雨
你在注视这个世界
但是生存之路太过简单
带着一颗闪光的心
世界不是还在嘛
那就我们来开始创造吧

让我来教会你吧
这个珍藏的魔法
先将糖果放入口中
然后开始溶化
让我们一起来唱!!

(让我们唱一首开心的歌……)
(让我们唱一首甜蜜的歌……)
(让我们唱一首美好的歌……)
(从现在开始改变)



15 いのちの歌

作曲：トラボルタ　**作词：**トラボルタ

この世界に产まれて
今もこうして生きている
あれから色々あって
今も仆は息をしてる

何も知らない小さな子供が
大きくなって一人でだって歩けるんだ

花の种を蒔いたんだ
绮丽な花が咲くようにと
だけどなかなか咲かないんだ
それでも毎日水をやり
ちょっとずつ育ててるんだ

いつかこの仆にだって
いのちが终わる时が来る
そんな日が来るまでに
自慢の花は出来るかな

花はやがて枯れるけど
沢山の种を実らせて
次の未来へと托すように
仆が生きた证も
受け继がれるといいな

永远に繰り返す
终わらない　いのちの歌
永远に繰り返す
终わらない　いのちの歌

在这个世界中诞生的
至今仍如此生活着
从那之后发生了种种事情
此刻我也在呼吸

什么也不知道的小孩子
长大之后一个人也能前进

播撒鲜花的种子
美丽的鲜花即将盛开
但却依然无法绽放
即使这样还是每天浇水
一点一点培育长大

即使我总有天一天也
迎来生命终结的时候
到那一天之前
自豪的花朵会盛开吗

虽然花儿不久会枯萎
好多的种子结出果实
向着未来许愿
我生存的证明
能继承就好啦

永远地重复
不会终止的 生命之歌
永远地重复
不会终止的 生命之歌



本手册随盘附赠不能单独销售
ISBN 978-7-88618-184-9



游戏·人光盘定价：14.00 元（CD+手册）